
WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG
网络游戏一点通3
高晶 编
仙境传说
热血传奇
红月
无尽的任务
新天上碑
福建科学技术出版社



WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG



责任编辑　林大灶
封面设计　吴丹波
责任校对　林峰光

一点通3





ISBN 7-5335-2456-X/TP·93
定价：13.80 元

WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG



网络游戏一点通 3





江苏工业学院图书馆
藏书章

高晶 编





福建科学技术出版社

图书在版编目（CIP）数据

网络游戏一点通·3／高晶编著.—福州：福建科学技术出版社，2004.10

ISBN 7-5335-2456-X

Ⅰ.网… Ⅱ.高… Ⅲ.计算机网络-游戏-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第092876号

书　　名	网络游戏一点通·3
作　　者	高　晶
出版发行	福建科学技术出版社（福州市东水路76号，邮编350001）
经　　销	各地新华书店
排　　版	福建科学技术出版社排版室
印　　刷	福州晚报社印刷厂
开　　本	850毫米×1168毫米　1/32
印　　张	7.125
字　　数	164千字
版　　次	2004年10月第1版
印　　次	2004年10月第1次印刷
印　　数	1—4 000
书　　号	ISBN 7-5335-2456-X/TP·93
定　　价	13.80元

书中如有印装质量问题，可直接向本社调换

前　言

如今国内网络游戏产业风起云涌，各大游戏运营商之间的竞争已经进入白热化阶段，岂是一个“火爆”能够形容的。网络游戏业为中国经济带来巨大发展机遇和挑战，随着这个产业的多元化发展和不断创新，现在中国网络游戏业也日渐成熟。

网络游戏按大多数人的理解就是安装一个客户端程序，然后连接到厂商提供的服务器上玩的游戏。按照官方的定义应该是：网络游戏是利用 TCP/IP 协议，以互联网为依托，可以多人同时参与的游戏项目。

网络游戏有很多种，现在十分流行的《传奇》就是一款很典型的网络 RPG 游戏。还有像联众那样上网下象棋、斗地主的游戏，都是属于益智类网络游戏。从广义上来讲，《反恐精英》、《QUAKE》这样的可以联网对战的游戏也应该算是网络游戏，但因为它们都有单机版，不联网时单机也能玩，所以一般没有把它们划在网络游戏的范畴之内。由此，这里谈的网络游戏是没有单机版而必须在互联网上进行的游戏。

其实网络游戏并不是什么新鲜事物，早在几年前国内就有好几家公司开始“吃螃蟹”了。中国网络游戏之初是《万王之王》，一开始公开测试就吸引了大量的玩家。联众则是独树一帜地走了棋牌娱乐的路子，几年下来也成为国内首屈一指的网络游戏运营商。从 2000 年下半年开始又先后有《石器时代》、《红月》、《千年》等数款不同类型和风格的网络游戏进入国内市场，这时，网络游戏的市场已经粗具规模，但真正让网络游戏“疯狂”起来，

并建立起成功的运营模式的则是盛大公司代理的《传奇》。这款游戏也确实成为中国网络游戏产业的“传奇”，从公开测试到正式运行在短短一年的时间里，注册用户数量就超过600万。此后，国内网络游戏运营商开始把目光放到从国外直接代理高素质网络游戏的路子上。国内网络游戏的数量从2000年的20余种，迅速地发展到2002年的110种，目前已经达到近200种，这还不包括一些正准备运行的网络游戏。

网络游戏的火爆确实给我们带来了经济效益，但也给我们带来了新的社会问题。现在玩网络游戏的玩家，90%以上都是16岁至30岁的青少年。他们中有人过度沉迷于网络游戏所营造的虚拟空间里，荒废了学业和工作。尤其是年龄小一些的玩家，本身缺乏自制力，长期沉溺于网络游戏，对他们的身心健康成长，对整个社会的发展都有着很大的影响。这个社会问题不是靠对网络游戏的一味禁止就能解决的，更多的是需要社会各界的引导和支持。

本套丛书无意为网络游戏叫好，只是想在引导读者正确玩网络游戏做点事情。因为世上所有的事物都是双刃剑，有好的一面也有坏的一面，凡事都有个度，过了某一限度，好事会变成坏事。大家玩网络游戏也得有个限度，如果玩到如醉如痴，恐怕不是好事。

参加本书编写工作的还有林云安、高霖、舒震、高熔。由于编写仓促，谬误之处在所难免，请广大读者不吝指正。

编　者

2004.5

目　　录

C-A　热血传奇 …………………………………… (1)

一、游戏介绍 …………………………………… (3)

1. 背景故事 …………………………………… (3)

2. 主要角色 …………………………………… (7)

3. 其他角色 …………………………………… (7)

4. 格斗技巧 …………………………………… (8)

5. 升级所需经验值 …………………………… (13)

6. 传奇方位坐标一览 ………………………… (14)

7. 道具 ………………………………………… (16)

二、游戏操作 …………………………………… (27)

1. 游戏界面 …………………………………… (27)

2. 操作用键 …………………………………… (28)

3. 创建角色 …………………………………… (30)

4. 开始游戏 …………………………………… (30)

5. 道士攻略 …………………………………… (31)

6. 战士练级 …………………………………… (33)

7. 组队和组队战法 …………………………… (33)

C-B　红　月 …………………………………… (36)

一、游戏介绍 …………………………………… (38)

1. 背景故事 …………………………………… (38)

2. 角色 ………………………………………… (47)

3. 武器道具系统 ……………………………… (61)

4. 村子说明 …………………………………………… (64)
二、游戏操作 …………………………………………… (64)
1. 操作用键 …………………………………………… (64)
2. 操作界面 …………………………………………… (66)
3. 游戏中用到的指令 ……………………………… (69)
4. 创建军团 …………………………………………… (70)
5. 军团战争规则 …………………………………… (73)
6. 自由军战争系统 ………………………………… (75)
7. 自由军解散条件 ………………………………… (77)
三、新手操作 …………………………………………… (77)
1. 技能点数的分配 ………………………………… (77)
2. 捡物品和钱的方法 ……………………………… (78)
3. 延长生命的方法 ………………………………… (79)
4. 在商店购买物品道具 …………………………… (79)
5. 怪物 …………………………………………………… (80)
6. 银行 …………………………………………………… (80)
7. 新手活动场所 …………………………………… (81)
8. 技能（魔法）的使用方法 ……………………… (81)
四、任务介绍 …………………………………………… (82)
1. 任务 1 ……………………………………………… (82)
2. 任务 2 ……………………………………………… (82)
3. 任务 3 ……………………………………………… (82)
4. 任务 4 ……………………………………………… (83)
5. 任务 5 ……………………………………………… (83)
C-C 无尽的任务 ………………………………………… (84)
一、游戏介绍 …………………………………………… (85)
1. 背景故事 …………………………………………… (85)

2. 属性解说 ………………………………………………… (88)

3. 信仰 ……………………………………………………… (91)

4. 角色属性 ………………………………………………… (96)

5. 货币 ……………………………………………………… (108)

二、操作介绍……………………………………………… (109)

1. 选项设置 ………………………………………………… (109)

2. 进入游戏 ………………………………………………… (109)

3. 创建角色 ………………………………………………… (109)

4. 聊天系统 ………………………………………………… (110)

5. 常见操作设定 …………………………………………… (110)

6. 常用命令 ………………………………………………… (111)

7. 开始战斗 ………………………………………………… (124)

8. 魔法的记忆和施放……………………………………… (124)

9. 设定热键 ………………………………………………… (124)

三、新手任务……………………………………………… (125)

1. 丛林密探衣物任务……………………………………… (125)

2. 德鲁伊的一套衣物任务 ………………………………… (125)

3. 暗黑之子盔甲任务……………………………………… (126)

4. 生锈双手剑任务 ………………………………………… (126)

5. 烈焰奔袭任务 …………………………………………… (126)

6. 生锈双手战斧任务……………………………………… (127)

7. 瘟疫生锈小剑任务……………………………………… (127)

8. 火之漩涡任务 …………………………………………… (127)

9. 仆人之杖和冰霜之柱任务 ……………………………… (128)

10. 烈焰奔袭魔法任务 ……………………………………… (128)

11. 生锈双手战斧任务 ……………………………………… (129)

12. 黑影外套任务 …………………………………………… (129)

13. 短击刃任务 …………………………………… (129)
14. 火炬任务 …………………………………… (129)
15. 破烂皮装备任务 …………………………………… (130)
16. 粗皮装备任务 …………………………………… (130)
17. 盔甲和神刀任务 …………………………………… (130)
18. 皮装备任务 …………………………………… (132)
19. 牧师盔甲和森林学徒流星锤任务 …………………………………… (132)
20. 残刃盔甲任务 …………………………………… (134)
21. 阿巴托尔学徒衣物任务 …………………………………… (136)
22. 圣堂装备任务 …………………………………… (137)
23. 叶行者装备任务 …………………………………… (138)
24. 黯淡弯刀和破损魔杖任务 …………………………………… (140)
25. 木精灵战士装备任务 …………………………………… (140)
26. 木精灵战士装备任务 2 …………………………………… (140)
27. 木精灵游侠装备任务 …………………………………… (141)
28. 怒击链甲任务 …………………………………… (141)
29. 木精灵游侠装备任务 …………………………………… (142)
30. 手鼓任务 …………………………………… (143)
31. 静谧之歌盔甲任务 …………………………………… (143)
C-D 仙境传说 …………………………………… (146)
一、游戏介绍 …………………………………… (148)
1. 背景故事 …………………………………… (148)
2. 游戏场景 …………………………………… (148)
3. 角色介绍 …………………………………… (150)
4. 角色属性 …………………………………… (169)
5. 属性数值计算公式 …………………………………… (171)
6. 各种补血食品 …………………………………… (172)

二、游戏操作……………………………………………… (173)
1. 创建角色 ……………………………………………… (173)
2. 基本操作 ……………………………………………… (174)
3. 基本界面说明 ………………………………………… (174)
4. 快捷工具栏的使用……………………………………… (176)
5. 热键使用 ……………………………………………… (176)
6. 指令使用 ……………………………………………… (177)
7. 表情符号 ……………………………………………… (178)
8. 新手上路 ……………………………………………… (179)
9. 战斗 …………………………………………………… (180)
10. 战斗经验值分配 ……………………………………… (181)
11. 吃饭 ………………………………………………… (182)
12. 买卖 ………………………………………………… (182)
13. 换装备 ……………………………………………… (183)
14. 聊天 ………………………………………………… (183)
15. 信息的颜色…………………………………………… (184)
16. 和导游说话…………………………………………… (185)
17. 升级 ………………………………………………… (185)
18. 公会 ………………………………………………… (186)
C-E 新天上碑 ………………………………………… (189)
一、游戏介绍……………………………………………… (192)
1. 背景故事 ……………………………………………… (192)
2. 武功…………………………………………………… (192)
3. 帮派…………………………………………………… (196)
4. 帮城…………………………………………………… (197)
5. 帮派名声 ……………………………………………… (200)
二、游戏操作……………………………………………… (201)

1. 创建角色 …………………………………………… (201)
2. 角色属性 …………………………………………… (202)
3. 常用快捷键 ………………………………………… (202)
4. 常用命令 …………………………………………… (203)
5. 对话用命令 ………………………………………… (205)
6. 新手进入游戏后的操作 …………………………… (205)
7. 攻城战 ……………………………………………… (207)
三、任务介绍……………………………………………… (208)
1. 新手任务 …………………………………………… (208)
2. 变身任务 …………………………………………… (211)
3. 其他任务 …………………………………………… (213)
4. 草上飞任务 ………………………………………… (214)
5. 奇缘任务 …………………………………………… (215)
6. 千年金龟任务 ……………………………………… (215)



《热血传奇》原名是《世纪录三部曲之一：传奇世界》，是由盛大公司开发的一款基于互联网的在线角色扮演游戏（RPG）。《传奇》以6000万玩家数量谱写了第一个中国网游的神话。此时，盛大公司也成熟了，开发了属于自己的游戏《传奇世界》。《传奇世界》为了给玩家一个真实世界感觉，游戏中包括了白天、黑夜、贸易、物品等观念。游戏中可以通过采矿、打猎等来获得货币，利用这些货币来进行贸易。在这款游戏中，所有的情节的发生、经验值的取得以及各种打猎、采矿等活动，都是在网络上即时发生的。整个游戏充满了魔力、具有东方色彩的冒险性。

《传奇世界》先进的网络服务器技术，可以承受数以万计的玩家同时在线而不会使得游戏质量下降。与其他网络游戏相比，《传奇世界》所有的场景都是基于2D和3D的精密技术编制，整个游戏的服务器技术和客户端技术也采用了全新的程序设计，使得所有游戏的玩家和游戏中的所有怪物，都不会因为游戏本身程序上的设计而产生延迟现象。

从游戏画面说，游戏场景相当不错，无论是树的阴影，地面的凹凸感，都很有3D的效果。特别值得一说的是，雨天时的场景，其十分逼真的声音，雨水滴在地上水花四溅的感觉，加上漂亮的花树，就让你如进入了人间仙境。游戏中的怪物类别很多，做得也很逼真，声音也颇生动。在《传奇世界》里可以选择性

别，可以选择发型，不至于每个玩家都一模一样。

《传奇世界》背景音乐邀请国际音乐大师全新制作。但在娱乐互动上并没有出现太多亮点，聊天系统主要有私聊、呐喊、队聊和会聊，这和一般游戏差不多。据说以后会加入好友系统，到时只要打开这个系统就可以很方便地和好友联系。从互动方面来讲，养马系统做得不错，让玩家在驯服了马后很有成就感。当骑着马匹奔驰在树林花丛间时，感觉到自己就像是一个大侠，一个英雄。

游戏的任务系统很少，目前为止只发现一个任务，即马鞭任务：背包中有 3 块“10”以上的肉，在中州新手村屠夫处领任务去王城交差，再回来就可以得到马鞭。

《传奇世界》继承了一“键”走天下的风格，这样玩家很容易上手。左键为普通攻击，而按住右键就可以跑动了，还是比较方便的。现在的游戏都有热键，但《传奇世界》的热键太过复杂，大部分是组合键，操作起来很不方便。再加上这个游戏是自由 PK，就更显得热键的重要性了。操作界面都在下边，显得视野很开阔，看得更远。

《传奇世界》分为 3 种职业 6 个角色，有男女法师，男女道士和男女战士。法师主要用法术攻击，在 7 级时可以学第一个魔法“火球术”。道士主要以辅助魔法为主，在 7 级时学的“治愈术”，可以给自己或帮别人补血。战士主要以物理攻击为主，在 7 级时可以学“基本剑术”，以后逐步提高命中率。这几种攻击方法各有长处，战士擅长近身攻击，而法师擅长远距离攻击，道士却是很有钱的。这种安排让玩家觉得职业设计还算比较合理，比较公平。

盛大公司也认识到一个好的游戏不能没有好的客户服务，因此采用了手机绑定的功能。万一客户的账号被盗，可以用手机取

回密码。盛大公司为了吸引更多的玩家，选择了你提我改的方法。虽然许多人担心，如果这样改下去的话，不知游戏会变成什么样子。但毕竟与用户之间有很好的互动，在游戏中经常看到GM在提示大家一些游戏中应该注意的问题，并且盛大公司对游戏中的Bug也解决得很及时。

《热血传奇》的服务器系统允许创造数量庞大的场景，可以根据玩家以及其他的原因，不断地更新游戏的场景和规则。为了提醒游戏的公平性，不至于让老玩家和新玩家在游戏中产生不必要的争执，服务器之间不设置可通性，也就是说每个服务器的游戏信息是完全不能通用的。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在这神秘的玛法大陆上曾经生活过各种各样的生物，而人类的力量在其中非常弱小，他们被迫建立各种组织，以便抵抗那些有着超自然能力的野兽和怪物。过了一段时间，出现了一个神秘的种族，改变了这个大陆的势力分配。他们迅速地学习各种能力，很快取得了非凡的能力，取得了这个大陆的领导地位。这个种族教会了人们使用火，并让他们学习和提高生存能力。当学习到了这些不同的技能以后，这些长期生活在充满恐怖和威胁的环境中的人类，也开始尝试建立文明社会。

人类在神秘种族的帮助下，开始了他们漫长的领土扩张和文明建立的过程，最终创造了一个巨大的国家。据说这个文明在当时已经拥有了超出我们想像的文明和能力，但是在后来的一次大爆炸中消失了。没人知道有关这个大爆炸的细节，也没有任何痕迹可以寻找到相关的信息，而那个帮助人类的神秘种族也随着爆

炸消失得无影无踪。侥幸生存者和他们的后代，开始着手重新建立他们的文明社会，甚至期望能够建立一个完全等同于以前的文明社会。但是，几乎没有人能够记得那个年代的事情了，资源的短缺和知识的贫乏，严重地影响了这个文明的重建。从那以后，人类经过漫长的发展阶段，逐渐形成了几个主要的城市。



尽管关于那个年代和神秘种族的传说都显得虚无缥缈，但人类一直没有放弃对过去的崇敬。他们一代一代地传颂着那个极度文明的年代，这个永恒的传奇也就这样留下来了。

传奇故事至少已经过去一千年了，人类已扎根在每一个部落，并发动了一场又一场的邪恶战争。在扩张领土、壮大自己族群的同时，他们毁坏了周围的森林植被、山川河流，并且开始驱逐原先居住在这里的兽民。

兽民就是居住在古老的玛法大陆的各种巨大的怪兽。他们拥有生存的特殊技能。兽民开始袭击人类聚集地，试图毁灭他们的生存环境。但他们的小规模攻击还不会威胁到有系统组织、具备各种战斗技巧的人类。兽民被大量屠杀，留下来的那一小部分也尽量避免被人类发现，于是迁移到边缘地带。

人类开始为了自己的利益，不管其他种族的生存环境，不断

地扩张领土，而建设城市消耗了大量的资源。由于资源的缺乏和减少，战争再一次在人类的各个不同的派别中爆发。在战争漩涡和派别斗争中，他们开始分为3个大国，分别被哈根纳、吉巴科和圣奥这3个大城市所控制。

就在三国鼎立局势相对稳定的时候，尼耳和奥玛种族发展起来了。尼耳创造了一个相当大的社团，并且很快地发展了他们独有的各种技巧，使用各种工具。他们拥有非常高的智慧，制定了有序的社会等级制度。奥玛种族在技能、智慧和社会组织等方面都不如尼耳，但是他们创造了一种非凡的能量。他们都被自然界限隔绝在外。但人类打破了这种界限，大规模的冲突终于发生了。

人们凭借记忆和经验，简单地判断兽民，以为他们只是低等动物。在这一次系统化、大规模的袭击中，人类遭到了致命性的惨败。在人类不断遭到失败后，各国君主停止了内讧，团结起来，联合对付兽民。最终他们成功地驱逐了尼耳和奥玛，收复了失地，但是已经失去了许多生命和财产。与此同时，兽民也在为了生存处心积虑地策划着侵略行动，以扩大他们的领土。

人类每年都遭受尼耳和奥玛兽民成千上万次的袭击，蒙受了巨大损失。但是，没有内战的时候不注重防卫和维持所有积蓄的资源和能量，直到在与奥玛的战争中才开始注重这种资源的积累。

与尼耳相反，奥玛居住在玛法大陆以东。奥玛非常强大，经常越过边界，屠杀无辜百姓。在这种情况下，3个国家不得不联盟起来，和奥玛进行了一场大决战。在决战中，奥玛再一次败下阵来。

在战争初期，由于奥玛的力量巨大无穷，人类遭受了多次失败。后来，人类发现了奥玛的致命弱点——他们的智商很低，只

是凭直觉行动，依靠各种蛮横的战术获得了成功。于是，联盟扫荡了奥玛的集聚点，占领了主要的基地、建立了边区前哨，彻底驱逐了奥玛和残留的兽民。

人类士兵士气高涨，他们认为在清理完兽民后就可以回家了。然而在玛法大陆东部的一场突如其来的大地震打乱了整个人类的进程。这个灾难改变了大陆的形状，巨大的山脉的形成，使得盟军胜利的希望成为了泡影。在土地突然变形的灾难中，逃生的人恍然不知所措，因为他们不能翻越过山脉，而且大部分人被石块和泥土碾压而失去了生命。很快地，他们就接受了命运的安排，开始重新建设一个新的城市。幸运的是，新的材料和工具可以很方便地用来建设新的城市。许多女人都留在了军事强盛的哈根纳，等到孩子们长大的时候，他们又一次投入到与兽民的战争之中。新一代人类把他们的首都取名为“比奇”。

当他们用20年完成村庄和首都的建设，恢复了宁静和平后，被人类驱逐到偏远地带的奥玛与其他兽民又重新出现了。不过他们只是分散、偶尔地发动攻击，并未对人类造成严重威胁。但是，人类开始被隐藏的兽民屠杀，从此人类又开始为赶走兽民而进行长期艰苦的战斗。兽民凭着强大的繁殖能力，渐渐改变了防守局势，采用攻击性的战略。人们意识到凭借自身的力量还不能保护自己，于是决定从他们的旧日国度寻求帮助。他们投入大量人力搜寻山脉中的每一个角落，发现在奥玛部落的洞穴中有地道可以通向山的另一边。因为可以得到帮助，他们急忙派人将信息传递出去，但是这些传递信息的人都死在了路上，因为在那个洞穴里有非常多而且能量也非常大的兽民。

人类开始四处召唤英雄，许多年轻小伙子自愿去完成这个伟大的任务。这个任务关系到比奇城人们的命运，有6个男女，他们准备书写传奇大陆的英雄历史新一页。但是没人知道这是不是

一条不归路，也不知道这个冒险最后是怎样的结局。

2. 主要角色

与其他网络游戏不同的是，在《热血传奇》中不需要每一次升级后，再调整游戏中角色的各种属性，因为系统会自动根据玩家所扮演的角色的职业来调整属性。

（1）战士

以强有力的体格为基础，特殊的地方在于用剑法及道法等技术，对打猎、战斗比较适用。体力强的战士能携带许多东西，即便是沉重的武器及铠甲，也可以自由活动。但战士所携带的铠甲对魔法的防御能力相对较低。

（2）魔法师

以长时间锻炼出来的内功为基础，能发挥强大的攻击型魔法。但是，对体力上受到直接攻击的防御能力较低，发挥高水平的魔法时需要较长时间，此时可能受到对方的快速攻击。魔法师的“必杀魔法”比任何攻击能力都强大，能有效地威胁对方。

（3）道士

以强大的精神力作为基础，只能使用治疗术帮助别人，能使用剑术和魔法。对自然很熟悉，在用毒方面的能力最强。博学多知，所以每时每刻都能发挥多样的法术，随机应变性强。

3. 其他角色

（1）天尊

天尊这个干瘪的老人是道士学院的首脑，没有人胆敢怀疑他的力量。传说他和赤月恶魔有某种神秘的联系。

（2）门徒

门徒是道士学院的学生，有着一颗虔诚的心，正在积极学习武术。

（3）店铺老板

他们信奉光明的力量，而且有着丰富的战斗经验，但现在他们宁愿默默在这里为大家服务，帮助那些踏上征程的人。

（4）道长

道长是道士学院的教练，最喜欢拿着一根棍或者一根藤条来教育学生，但千万不要小瞧他们，因为他们都有着辉煌的过去！

（5）NPC

NPC也就是不受玩家控制的角色。在《热血传奇》中的NPC有国王、药店老者、旅店老板、客栈老板、小贩、服饰店老板、铁匠、屠夫、书店老者、女售货员等。

4. 格斗技巧

（1）战士格斗技巧

①基础剑术。随着修炼等级提高，攻击命中率也会得到提高。一级可从第7级开始修炼，二级可从第11级开始修炼，三级可从第16级开始修炼。

②攻杀剑术。随着修炼等级的提高，攻击命中率和破坏力也会得到提高。一级可从第19级开始修炼，二级可从第22级开始修炼，三级可从第24级开始修炼。

③刺杀剑术。随着修炼等级的提高，破坏力也会得到提高。一级可从第25级开始修炼，二级可从第27级开始修炼，三级可从第29级开始修炼。距离1与距离2的攻击破坏力相等。

④半月弯刀。作为一种远古的剑法，能够使用劲气和快速移动的宝剑同时攻击环绕你的所有敌人。一级可从第28级开始修炼，二级可从第31级开始修炼，三级可从第34级开始修炼。

⑤野蛮冲撞。能够用肩膀把敌人撞开，如果撞到障碍物将会对自己造成伤害。一级可从第30级开始修炼，二级可从第34级开始修炼，三级可从第39级开始修炼。

⑥烈火剑法。能够召唤火精灵附在剑上，从而对敌方造成额外伤害。一级可从第 35 级开始修炼，二级可从第 37 级开始修炼，三级可从第 40 级开始修炼。

（2）道士格斗技巧和魔法训练

道士只要达到一定的级别，就可以开始进行格斗技巧以及魔法的训练。可通过双击记载有这些技能（或者魔法）的书进行学习。这些书或者在商店购买，或者在与怪兽的战斗中获得。

（3）道士法术

①治愈术。随着修炼等级的提高，可以恢复自己或者他人的体力（HP），消耗 4 点魔力（MP）。一级可从第 7 级开始修炼，二级可从第 11 级开始修炼，三级可从第 16 级开始修炼。

②精神力战法。随着修炼等级的提高，可以提高战斗时的命中率。一级可从第 9 级开始修炼，二级可从第 13 级开始修炼，三级可从第 19 级开始修炼。

③施毒术。随着修炼等级的提高，可以延长毒药的有效时间。一级可从第 14 级开始修炼，二级可从第 17 级开始修炼，三级可从第 20 级开始修炼。

④灰色毒粉。中毒的目标将会全身发绿，并且会慢慢失去体力。制作这种毒药需要 4 片食人树的叶子、1 个食人树的果实和 2 颗毒蜘蛛的牙齿。每份毒粉可以使用 50 次。

⑤黄色毒粉。黄色毒粉通过侵蚀目标的武器和防具，来降低其防御力，毒粉同时还会破坏武器和防具的耐用性。制作这种毒药需要 4 片食人树的叶子、1 个蝎子的尾巴以及蛆卵。每份毒粉可以使用 50 次。

⑥灵魂火符。和火球术一样的远程法术，通过驱使护身符来攻击敌人。一级可从第 18 级开始修炼，二级可从第 21 级开始修炼，三级可从第 24 级开始修炼。

⑦召唤骷髅。一种通过使用护身符和复活力制造骷髅的法术。制造出的骷髅将会成为你最忠诚的跟随者，这是复活术的第一步。一级可从第19级开始修炼，二级可从第23级开始修炼，三级可从第26级开始修炼。

⑧隐身术。隐身术使怪物无法察觉你的存在。使用隐身术后采用魔法远程攻击，是一种非常理想的单对单战斗方法。一级可从第20级开始修炼，二级可从第23级开始修炼，三级可从第26级开始修炼。

⑨集体隐身术。是一种更加强大的隐身术，能够隐藏3×3范围内的全体玩家，是集体作战时的一种非常有效的保护措施。一级可从第21级开始修炼，二级可从第25级开始修炼，三级可从第29级开始修炼。

⑩幽灵盾。能够提高魔法防御力，有效时间随着训练等级的提高而延长。一级可从第22级开始修炼，二级可从第24级开始修炼，三级可从第26级开始修炼。

⑪神圣战甲术。能够提高防御力，有效时间随着训练等级的提高和道士的精神力高低而变化。一级可从第25级开始修炼，二级可从第27级开始修炼，三级可从第29级开始修炼。

⑫心灵启示。能够展示目标（包括玩家和怪兽）体力，持续时间随等级而增长。一级可从第26级开始修炼，二级可从第30级开始修炼，三级可从第35级开始修炼。

⑬困魔咒。被限制在咒语中的怪兽，因为看不见外面的情况只能绕着圈走。但是当你和其他人走进这个六角形的困魔咒的时候，这个魔法会消失。当被困住的怪物受到外界攻击时能够躲避。如果你和很多人战斗，最好是一对一的阵势，困魔咒会发光以显示边界。一级可从第28级开始修炼，二级可从第30级开始修炼，三级可从第32级开始修炼。



⑭群体治愈术。能够恢复自己和周围所有玩家的体力，治疗效果随等级而不同。一级可从第 33 级开始修炼，二级可从第 35 级开始修炼，三级可从第 38 级开始修炼。

⑮召唤神兽。能够召唤 1 只喷火的神兽作为自己的随从。一级可从第 35 级开始修炼，二级可从第 37 级开始修炼，三级可从第 40 级开始修炼。

（4）魔法师格斗技巧和魔法

魔法师只要达到一定的级别，就可以进行格斗技巧以及魔法的训练。通过鼠标双击记载有这些技能（或者魔法）的书进行学习。这些书可在商店购买，也可在与怪兽的战斗中获得。

①火球术。杀伤力会随着训练等级的提高而提升，每次耗费 4 点魔法（MP）。一级可从第 7 级开始修炼，二级可从第 11 级开始修炼，三级可从第 16 级开始修炼。

②抗拒火环。可将身边的人或者怪兽驱逐开，但没有伤害力。一级可从第 12 级开始修炼，二级可从第 15 级开始修炼，三级可从第 19 级开始修炼。

③诱惑之光。一种通过释放闪光强电使敌人瘫痪的技巧。如果你被击中大脑，会瘫痪一会儿。有时候你会稍为停顿，并无法

分辨攻击的是敌是友。这种技巧可以使怪物成为你忠实的仆人，但对高智商的对手不起作用。一级可从第 13 级开始修炼，二级可从第 18 级开始修炼，三级可从第 24 级开始修炼。

④地狱火。向前挥出一堵火焰墙，同时攻击面前 5 格内的敌人。一级可从第 16 级开始修炼，二级可从第 21 级开始修炼，三级可从第 26 级开始修炼。

⑤雷电术。从空中召唤一道雷电攻击怪物。一级可从第 17 级开始修炼，二级可从第 20 级开始修炼，三级可从第 23 级开始修炼。

⑥瞬息移动。一种能够利用强大魔力打乱空间，从而达到人体传送术的目的。不过，如果你频繁使用该魔法，那么你将会陷入一种在原地打转的不利局面。但是通过传送术返回城镇的可能性，会随着训练等级的提高而提高。一级可从第 19 级开始修炼，二级可从第 22 级开始修炼，三级可从第 25 级开始修炼。

⑦大火球。根据训练等级的不同，大火球的杀伤力会大不相同。一级可从第 19 级开始修炼，二级可从第 23 级开始修炼，三级可从第 25 级开始修炼。

⑧爆裂火焰。一种能够产生高热火焰的法术。这种魔法能够迅速抽去空气中的氧气，使敌人窒息而受到损伤。这种法术的攻击范围可以达到 3×3 的范围。一级可从第 22 级开始修炼，二级可从第 27 级开始修炼，三级可从第 31 级开始修炼。

⑨火墙。通过在地面上产生一条火墙，使踏入火墙的敌人受到伤害。火墙中的温度非常高，以至于所有受到攻击的生物，都将受到平常两到三倍的伤害。该魔法的攻击范围是 2×2。随着训练等级的提高，火墙的燃烧时间也将会延长。一级可从第 24 级开始修炼，二级可从第 29 级开始修炼，三级可从第 33 级开始修炼。

⑩疾光电影。一种放出积蓄的光的魔法，使用时能够打出一道耀眼强光，使所有波及的物体受伤。一级可从第 26 级开始修炼，二级可从第 29 级开始修炼，三级可从第 32 级开始修炼。

⑪地狱雷光。这种魔法能够呼唤出一股强力的雷光风暴，伤害所有围在身边的敌人。攻击的威力以爆发核心最大，受到伤害的人数最多可达 24 人。不过，和单个目标的攻击魔法比较，这种魔法的单人伤害能力比较低，而且还是一种非常消耗魔法的技能。一级可从第 30 级开始修炼，二级可从第 32 级开始修炼，三级可从第 34 级开始修炼。

⑫魔法盾。可以产生一个魔法盾牌来保护施法者免受物理攻击。一级可从第 31 级开始修炼，二级可从第 34 级开始修炼，三级可从第 38 级开始修炼。

⑬圣言术。这个魔法可以一击杀死本来是不死的生物。圣言术成功的几率决定于法术的级别，包括施法者的等级和怪物的等级。一级可从第 32 级开始修炼，二级可从第 35 级开始修炼，三级可从第 39 级开始修炼。

⑭冰咆哮。这个法术可召唤来强力的暴风雪，极大地伤害法术区域内的任何生物。一级可从第 35 级开始修炼，二级可从第 37 级开始修炼，三级可从第 40 级开始修炼。

5. 升级所需经验值

等级	2	3	4	5	6	7	8
经验值	100	200	300	400	600	900	1200
等级	9	10	11	12	13	14	15
经验值	1700	2500	6000	8000	1 万	1.5 万	3 万
等级	16	17	18	19	20	21	22
经验值	4 万	5 万	7 万	10 万	12 万	14 万	25 万
等级	23	24	25	26	27	28	29
经验值	30 万	35 万	40 万	50 万	70 万	100 万	140 万

续表

等 级	30	31	32	33	34	35	36
经验值	180 万	200 万	240 万	280 万	320 万	360 万	400 万
等 级	37	38	39	40	41	42	43
经验值	480 万	560 万	820 万	900 万	1200 万	1600 万	3000 万
等 级	44	45	46	47	48	49	50
经验值	5000 万	8000 万	1.2 亿	4.8 亿	10 亿	30 亿	50 亿

6. 传奇方位坐标一览

(1) 比奇城

肉店（308，265）、技能书店（323，248）、服饰店（295，252）、李家铁器店（302，220）、客栈（287，295）、入口（328，211）、服装店（318，302）、东桥（419，169）、物品店（326，289）、西桥（266，331）、铁器店（334，301）、南桥（400，335）、公共大厅（378，299）、北桥（265，195）、小贩（354，320）。

(2) 梗阔村

入口（623，600）、客栈（644，601）、韩家肉店（646，614）、朴家服饰店（646，614）、金家铁器店（648，603）、物品店（649，617）、农场（616，503）、服装店（622，643）。

(3) 边界城

服饰店（305，608）、技能书店（283，637）、杜家铁器店（297，613）、珠宝店（302，623）、珠宝一店（311，632）、物品店（291，611）、金家肉店（293，604）、服装店（307，627）。

(4) 其他和比奇省相关的城市

高级武士屋（107，316）、去边界城的桥（345，515）、废弃的水管（107，416）、废矿区（663，214）、森林的入口（325，



33)、高级道士屋（545，562)、高级魔法师屋（324，483)、去梗阔村的桥（307，627)、毒蛇山谷入口（672，83)。

(5) 毒蛇山谷

铁匠铺（517，492)、罗家铺子（505，479)、药店（505，498)、米家衣服（517，477)、客栈（517，466)、盟重城入口1（296，60)、比奇城入口（415，564)、盟重城入口2（558，76)、毒蛇山村（490，480)。

(6) 沃玛森林

废弃的房屋（300，70)、比奇城市入口（560，554)、农场（218，313)、安家铺子（314，72)、合家药店（309，81)。

(7) 沃玛寺庙

寺庙入口（84，278)、1层到入口（339，355)、寺庙出口（76，75)、1层到2层（251，207)、迷宫一层入口（26，26)、2层到1层（198，195)。

(8) 毒蛇山谷

入口1（274，751)、盟重省墙入口1（251，310)、城墙（673，331)、祖玛寺庙（861，176)、毒蛇山谷入口2（514，775)、盟重省墙入口2（346，357)、书店（410，323)、流浪汉

(346，334)、药贩 (361，335)、杂货店 (291，303)、黄家肉店 (355，329)、罗家铺子 (269，352)、铁匠铺 (329，315)、悦来客栈 (305，373)、布料店 (320，303)、王家仓库 (305，369)。

(9) 祖玛寺庙

出口 (10，26)、4 层到 3 层 (165，217)、1 层 1 大厅 (19，16)、祭坛入口 (144，262)、1 层大厅 (166，216)、2 层到 1 层 (165，217)、1 层到 2 层 (187，229)、2 层到 3 层 (187，229)。

(10) 沙巴克城

药店 (637，334)、杂货店 (677，294)、小贩 (663，304)、服装店 (673，275)、仓库 (638，243)、铁匠铺 (626，321)、屠夫 (659，301)、杂货店 (677，294)。

7. 道具

(1) 普通物品

蜡烛：可以在沿街兜售的小贩以及刑场附近的独眼先生那里买到，价格为 11 金币。可在左手闲置的时候使用，以照亮黑暗中的物品。

火把：比蜡烛的持久性和范围更大。

金创药（小量）：可在金先生的药店、银杏山谷韩家的杂货店以及刑场附近的独眼先生那里买到。恢复体力 20，价格 88 金币。

金创药（中量）：可在毒蛇山谷、村庄边界、银杏山谷韩家的杂货店中买到。恢复体力 40，价格 242 金币。

强效金创药：+90HP，重量 3。

超级金创药：重量 20，可以解开成 6 个强效金创药。

黄色药粉（大量）：可以削减敌人的抵抗力的超大量药粉。

灰色药粉（大量）：可以消耗敌人生命力的超大量药粉。

疗伤药：能够快速恢复体力和魔法力的高级药水。

魔法药（小量）：可在金先生的药店、银杏山谷韩家的杂货店以及刑场附近的独眼先生那里买到。恢复魔力值30，价格88金币。

魔法药（中量）：可在毒蛇山谷、村庄边界、银杏山谷韩家的杂货店买到。恢复魔力值60，价格242金币。

强效魔法药：＋150MP，重量3。

超级魔法药：重量20，可以解开成6个强效魔法药。

祝福油：古老的米尔人制造的。用于武器的话，将带来好运，使这件幸运武器的拥有者能发挥他的最大能力，可将武器的受诅咒值降低1，也可将普通武器的幸运值升到7。

太阳神水：祖玛庙的小贩有这种太阳神水，可恢复魔力值40，体力值30。

战神油：战神油是战神为了保护他的后世战士们而特制的，可使武器的持久性恢复为满值。双击战神油就可应用于正在使用的武器。

修复油：道具的持久性增加5，不适用于道具的特殊修理。如果长期使用，武器的持久性值将降为0。

回城券：这种物品可瞬间把你转移到最后去过的那个小镇里，如果在洞穴里或者山谷里迷路时，回城券就显得分外的重要了。不过这种高级的物品在一般的商店里买不到，只能在战斗中得到。

地牢逃脱券：在地牢中遇到困难的时候，使用地牢逃脱券会随机传送到大陆的某个地方。地牢逃脱券可在大部分小镇的小贩处购得，价格110金币。

随机传送券：这种券会随机地把你传送到同一地图的某一个地方。有时可能会落入比现在所处的地方更危险的区域，所以使用时要小心。

行会回城券：如果你是一个拥有城市的行会的成员，如果有了行会回城券，就可让你瞬间回到行会所占领的城市。这个物品对普通的玩家没有用处。

护身符：道士必备的工具，只有拥有它，所修炼的某些道术才能起作用。可在沿街兜售的小贩手里买到。它的使用次数为100次，售价550金币。

肉：可在死去的鹿、羊身上得到。售价因种类和品质的不同而不同。

鸡肉：可在死去的鸡身上得到，可出售给肉店。

（2）武器

武器可在城市里的铁匠铺里修理。不过，经反复修理的武器，其持久性就已受到了很大的影响。至于是想让武器更锋利还是让武器使用得持久，就要靠你自己选择了。目前对普通修理还没有次数的限制，但是对于加强修理可就有一定的次数限制的，所以在修理武器前要考虑清楚。

木剑：等级要求1，攻击力2～5，重量7，持久性4。

匕首；等级要求1，攻击力4～5，重量5，持久性10。

乌木剑：等级要求1，攻击力4～8，魔力0～1，重量8，持久性7。

青铜剑：等级要求5，攻击力3～7，重量9，持久性6。

短剑：等级要求10，攻击力3～11，重量9，持久性8。

铁剑：等级要求10，攻击力5～9，重量10，持久性10。

青铜斧：等级要求13，攻击力0～15，重量10，持久性10。

海魂：等级要求15，攻击力3～11，魔力1～2，重量12，持久性12。

八荒：等级要求15，攻击力4～12，重量25，持久性18。

半月：等级要求15，攻击力5～10，精神力1，魔法0～1，

重量 16，持久性 14。

凌风：等级要求 19，攻击力 6～12，重量 20，持久性 18。

偃月：等级要求 20，攻击力 4～10，魔力 1～3，重量 13，持久性 12。

破魂：等级要求 20，攻击力 8～10，重量 8，持久性 11，精确度＋2。

降魔：等级要求 20，攻击力 6～11，精神力 1～2，重量 20，持久性 17，精确度＋1。



斩马刀：等级要求 20，攻击力 5～15，重量 27，持久性 19。

修罗：等级要求 22，攻击力 0～20，重量 40，持久性 25。

魔杖：等级要求 26，攻击力 5～10，魔力 2～5，重量 10，持久性 15。

炼狱：等级要求 26，攻击力 0～25，重量 60，持久性 28。

凝霜：等级要求 25，攻击力 10～13，重量 20，持久性 20。

银蛇：等级要求 26，攻击力 7～14，精神力 1～3，重量 26，持久性 24，精确度＋1。

井中月：等级要求 28，攻击力 7～22，重量 58，持久性 30。

嗜血：由战士一族的常规武器改良而成的特殊降魔，由纯钢制造，剑身狭长，质轻而坚固耐用。利于攒刺，能给对手造成致命的伤口，使敌人大量失血而死亡。

无极：由吉巴科国的道士制成，具有对抗邪恶的精神力量。相传制作此杖需要取得千年桃树的枝干与半仙人居所的泥土和泉

水，并在聚集了金、木、水、土、火五行之气的圣地才能锻造出来。

裁决：看起来像根木杖，其实是用精良的铸铁打造而成的。据传，这种武器曾经被一位统治了大片疆域的王者使用过。攻击力 0～30。

鹤嘴锄：等级要求 11，破坏力 0～9，重量 10，持久性 10。可在毒蛇山谷的武器出售者处买到。

屠龙：战士才能使用的巨型武器，重量是其他职业的人所无法承受的，其出色的攻击和持久度，让无数的传奇战士为之神往，而拥有者想保留这件圣兵神器也需要小心翼翼。需要等级 34，破坏力 5～35，重量 99，持久性 33。

龙纹剑：三英雄时期的魔法宝剑，曾经被一位传说中的道士使用，在同入侵的敌人战斗中备受瞩目。打造武器的两位高人只做了为数不多的几件，目前散落在各个地方。龙纹剑需要等级 35，破坏力 8～20，精神力 3～6，重量 40，持久性 22，准确＋1。

嗜魂法杖：传说中的上古宝物，曾经被邪恶法师拥有，多少年来，无数的魔法追求者都期望获得它。但是拥有这样的武器是可遇不可求的事情，因为嗜魂法杖的出现往往跟玛珐大陆上要发生的某个事件紧密相连。需要等级 35，破坏力 6～13，魔力 1～6，重量 20，持久性 18。

骨玉权杖：骨玉权杖在玛珐大陆兴盛时期，曾经是高级魔法师的标志装备。强大的魔法辅助效果，让魔法师可以释放出能量更强大的魔法。然而，骨玉权杖的制作方法在大爆炸后荡然无存，几件被魔法师视为重宝的骨玉权杖也杳无音信。需要等级 35，破坏力 6～13，魔力 2～8，重量 26，持久性 10。

命运之刃：为了制作类似屠龙这样上古神兵，来自大陆各地

的能工巧匠用了 3 年的时间想方设法，都没有成功，只有比奇的 3 个工匠无意中造出了杀伤力比较大的几把。但是，由于神秘的力量无法控制，得到的人纷纷死亡，一时间也成为大陆上竞相讨论的话题。需要等级 35，破坏力 12～16，重量 48，持久性 32。

(3) 盔甲

盔甲的买卖与维修在每个村庄的衣帽店里进行，也可用半兽人墓地与不法商贩做黑市交易。

布衣：等级要求 1，防御力 1～2，魔法防御力 0～1，重量 5，持久性 5。

轻型盔甲：等级要求 11，防御力 1～3，魔法防御力 1～2，重量 8，持久性 8。

中型盔甲：等级要求 16，防御力 3～5，魔法防御力 1～2，重量 16，持久性 12。

重盔甲：等级要求 22，防御力 4～7，魔法防御力 2～3，重量 23，持久性 25。

魔法长袍：等级要求 22，防御力 3～5，魔法防御力 3～4，魔法力 0～2，重量 12，持久性 20。

灵魂战衣：等级要求 22，防御力 3～6，魔法防御力 1～3，精神力 0～2，重量 15，持久性 20。

战神盔甲：重量 40，持久性 30，防御 5～9，魔御 3～5，需要攻击力 46。

恶魔长袍：重量 16，持久性 30，防御 4～7，魔御 4～6，魔法 1～4，需要魔法力 28。

幽灵战衣：重量 23，持久性 30，防御 4～8，魔御 4～5，攻击 1～2，道术 1～4，需要精神力 27。

(4) 饰品

玻璃戒指：等级要求 7，道术 0～1，持久性 3，重量 1。

古铜戒指：等级要求3，攻击力0～1，持久性5，重量1。

牛角戒指：等级要求9，魔法防御力0～1，攻击力0～1，持久性6，重量1。

六角戒指：等级要求7，魔法攻击力0～1，持久性6，重量1。

蓝色水晶戒指：等级要求16，魔法防御力0～2，攻击力0～1，持久性6，重量1。

生铁戒指：要求魔法力9，防御力0～2，魔力0～1，持久性5，重量1。

珍珠戒指：等级要求20，道术0～2，持久性5，重量1。

黑色水晶戒指：等级要求20，攻击力0～2，持久性5，重量1。

蛇眼戒指：等级要求20，魔力0～2，持久性5，重量1。

金戒指：等级要求22，魔法防御力0～3，攻击力0～1，魔力0～1，道术0～1，持久性5，重量1。

道德戒指：等级要求23，道术1～2，持久性5，重量1。

魅力戒指：等级要求23，魔力1～2，持久性5，重量1。

降妖除魔戒指：等级要求25，魔法防御力0～4，攻击力1～2，魔力1～2，道术1～2，持久性5，重量1。

铂金戒指：等级要求25，道术0～4，持久性5，重量1。

珊瑚戒指：等级要求25，攻击力0～4，持久性5，重量1。

红宝石戒指：等级要求25，魔力0～4，持久性5，重量1。

骷髅戒指：攻击要求等级30，攻击力0～3，持久性5，重量1。

龙之戒指：需要攻击力37，攻击力0～5，持久性5，重量1。

狂风戒指：就像被密封起来的狂风，能将佩带者的攻击速度

+1。

传送戒指：等级要求 12，持久性 5，重量 1。用法：@move 移动的坐标值。如：@move100：100 move to 100：100 of 当前地图。

护身戒指：使用后，遭到攻击的损伤将表现为魔法值减少，体力不受影响。

防御戒指：佩带者能用治疗魔法，恢复生命值，防御等级 11 级。

麻痹戒指：能使你的对手在 5 秒内处于 1/15 的瘫痪状态。

超负载戒指：使你携带物品的能力加倍。

火焰戒指：使佩带者拥有使用小火球魔法的能力，燃烧弹等级 1。

复活戒指：能恢复死亡以前的所有物理值。

隐身戒指：使用者处于隐身状态，除了你的攻击对象能看到你。

金项链：等级要求 2，重量 1，持久性 8，敏捷+1，攻击 0～1。

传统项链：等级要求 3，重量 1，持久性 8，准确+1。

黄色水晶项链：等级要求 13，道术 0～1，重量 1，持久性 8。

黑檀项链：等级要求 13，魔力 0～1，重量 1，持久性 8。

黑色的水晶项链：等级要求 13，攻击力 0～1，重量 1，持久性 8。

铂项链：魔法等级指数 10，魔力 0～2，重量 1，持久性 8。

白色虎齿项链：最大道术要求 11，道术 0～1，魔法避术 20%，重量 1，持久性 8。

灯笼项链：等级要求 18，攻击力 0～1，魔法防御力 10%，

重量 1，持久性 8。

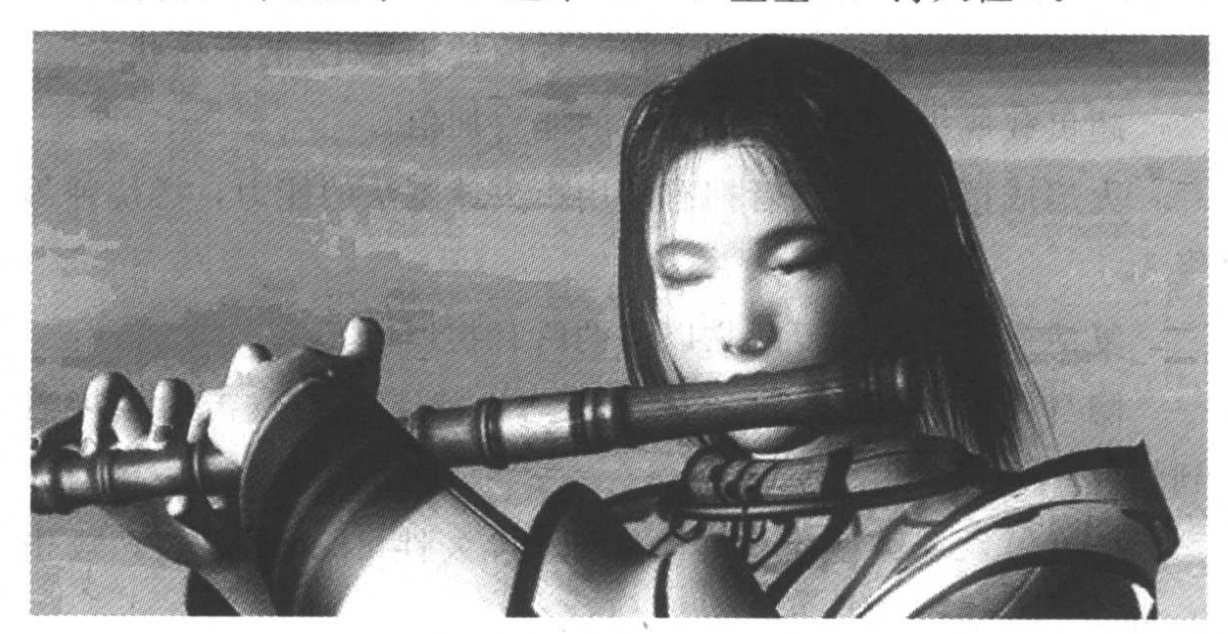
琥珀项链：等级要求 17，魔法攻击力 0～2，重量 1，持久性 8。

魔鬼项链：等级要求 17，攻击力 0～2，重量 1，持久性 8。

珍珠项链：等级要求 17，道术 1～2，重量 1，持久性 8。

蓝色翡翠项链：等级要求 23，攻击力 1～2，重量 1，持久性 8。

竹笛：等级要求 24，道术 1～3，重量 1，持久性 8。



放大镜：等级要求 24，魔法攻击力 1～3，重量 1，持久性 8。

绿玉珠链：攻击力等级要求 39，攻击力 2～5，重量 1，持久性 8。

灵魂项链：等级要求 27，道术 1～6，重量 1，持久性 8。

恶魔铃铛：等级要求 26，魔力 0～7，重量 1，持久性 8。

技巧项链：使行动速度、攻击速度加 2，每次使用技能时得到的技能点数加倍。

探测项链：古老的魔法将能使你清楚地知道对方的坐标。用法：@ 对手的被探查的名字。

狂风项链：就像被密封起来的狂风，使佩带者的攻击速度+1。

幽灵项链：需要等级 24，攻击力 0～5，佩带者攻击速度+2。

铁手镯：等级要求 3，重量 1，持久性 4，准确+1。

小手镯：等级要求 5，魔法防御力 0～1，重量 1，持久性 5。

银手镯：等级要求 7，重量 2，持久性 7，敏捷+1。

大手镯：等级要求 9，防御力 0～1，重量 2，持久性 10。

钢手镯：等级要求 8，防御力 0～1，魔法防御力 0～1，重量 1，持久性 5。

魔法手镯：等级要求 18，防御力 0～1，魔法防御力 1～2，重量 1，持久性 7。

道士手镯：等级要求 19，道术 0～1，重量 1，持久性 7。

黑檀手镯：等级要求 19，魔法攻击力 0～1，重量 1，持久性 7。

金手镯：等级要求 23，攻击力 0～1，法术防御力 1～2，魔法防御力 2～3，重量 1，持久性 7。

铂手镯：等级要求 24，攻击力 0～1，重量 1，持久性 7。

三眼神镯：等级要求 26，防御 0～1，道术 1～3，重量 1，持久性 8。

斯贝尔手镯：等级要求 26，魔法攻击力 0～2，重量 1，持久性 7。

骑士手镯：攻击力要求 37，攻击力 0～2，重量 1，持久性 7。

夏普儿手镯：使佩带者头脑清醒，集中精力，准确+2。

避邪手镯：使佩带者头脑清醒，视觉清晰，敏捷+2。

龙之手镯：要求魔法力 28，魔法力 0～3。

幽灵手套：需要等级25，防御力0～3。

阎罗手套：需要等级30，防御力0～4。

（5）套装道具

“天地同归”系列：包括记忆项链、记忆戒指、记忆头盔、记忆手镯。这个套装道具由一个有着非常高智慧的人制造的，能产生难以想像的效果。如果4个人使用这一组的道具，而且这4个人是一组的话，那么他们将同时出现在组领袖所在的地方。

“神之祈祷”系列：包括祈祷剑、祈祷项链、祈祷戒指、祈祷头盔、祈祷手镯。这是一个工匠在家人惨遭杀害后，用他们的灵魂打造出的5件宝物。如果拥有此道具的人被敌人打死，那么这5件道具将飞灰烟灭。如果单人使用全套道具，将有意想不到的效果。如果穿着全套道具，系统将产生未知的变动与处理。

“神秘套装”系列：包括神秘戒指、神秘腰带、神秘头盔、神秘之水。神秘之水是作为穿戴神秘套装的玩家受到诅咒时解除诅咒的必需物品。将神秘套装的3个物品进行组合会拥有巨大的力量或者受到强大的诅咒。神秘套装在使用之前，其中任何一件都没有属性，一旦装备之后属性固定。

（6）制造毒药道具

在具备以下所列道具后，可到比奇城堡和银杏山谷中的试剂店进行调配。

食人树叶：可以在所有的食人植物上取得，可用它携带调配完成的毒药。

毒蜘蛛牙齿：包含蜘蛛的毒液，接触到这些牙齿的毒液后，体力、攻击力、持久性等将被削弱。

食人花果实：将充分发挥蜘蛛毒液的毒性，属罕见道具，可从死后食人花上取得。

蝎子的尾巴：可在死蝎子身上得到，它的酸性物质将强烈地

侵蚀中毒者。

蛆卵：一种罕见的毒物，只有在有生育能力的成年蛆身上才能找到，它能激活蝎子尾部的酸性物质。

（7）其他道具

沃玛号角：在半兽人寺的地下三层杀死沃玛教主，可得到它的号角。这一道具是创建行会的必需品。

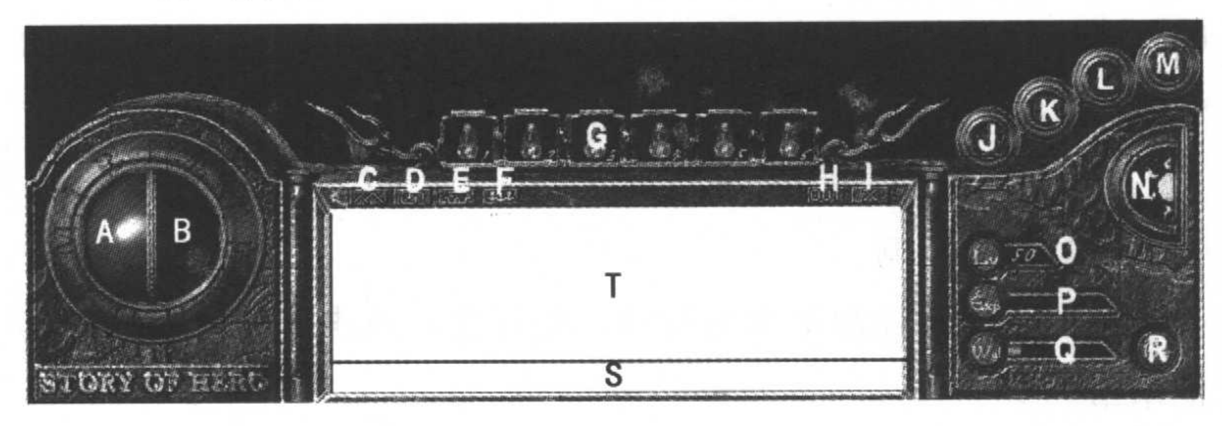
金条：可用100万金币转化而成。

金砖（500万）：巨大的、价值500万的财富。

宝箱（1000万）：价值连城的宝藏，可遇不可求。

二、游戏操作

1. 游戏界面



A：体力值显示。

B：魔法值显示（战士在个人等级28级前没有这项功能）。

C：查看地图（只能在洞穴中使用）。

D：物品交换（只能在两个玩家面对面的情况下才能使用）。

E：行会功能主菜单，详细细节请浏览行会功能。

F：组队管理菜单。

G：物品使用快捷菜单，只要将物品放在其中，按相应的数字键就可以使用。

H：重新启动游戏，退回至服务器角色选择界面。

I：退出游戏。

J：打开/关闭角色窗口（F10）。

K：打开/关闭包裹窗口（F9）。

L：打开/关闭角色魔法能力窗口（F11）。

M：打开/关闭游戏音效选择。

N：时间显示。

O：角色等级。

P：达到下一等级所需的经验值。

Q：角色负重程度的显示

R：角色饥饿度（目前不支持）。

S：聊天窗口，可以公聊，也可以私聊。

T：最近一段时间的聊天信息，黄色表示对所有人的信息，暗红表示这种信息来自游戏管理员，红色表示系统给你个人的信息。

2. 操作用键

（1）鼠标控制

鼠标左键：控制基本的行动，如行走、攻击、拾取物品和其他东西。

鼠标右键：近处的点击能够看到物品使用方法，远处的点击能够在地图上跑动。

Shift＋左键：强制攻击。

Ctrl＋左键：跑动。

Ctrl＋右键：关于对手的信息，如同 F10 一样。

Alt＋右键：取得肉或者其他玩家因为死亡丢失的东西。

双击：拾取在地上的物品或者使用自己包裹中的物品。

(2) 快捷键

F9：打开/关闭包裹窗口。

F10：打开/关闭角色窗口。

F11：打开/关闭角色能力窗口。

Alt+X：重新开始游戏（当角色死亡后特别有用）。

Ctrl+F：改版游戏的字体，可选择 8 种不同的字体（目前还不能使用）。

Ctrl+H：选择自己喜欢的攻击模式。

和平攻击模式：除了对暴民以外其他攻击都无效。

行会联盟攻击模式：对自己行会内的其他玩家攻击无效。

编组攻击模式：处于同一小组的玩家攻击无效。

全体攻击模式：对所有的玩家和暴民都具有攻击效果。

善恶攻击模式：PK 红名专用攻击模式。

Pause（Break）：在游戏中截图，截图将以 IMAGE 格式自动保存在 MIR 的目录下。

F1，F2，F3，F4，F5，F6，F7，F8：由玩家自己设置的快捷键，这些魔法技能的快捷键设置可以加快游戏的操作性和流畅性，比如对火球、治愈等魔法的设置。

(3) 特殊命令

/玩家名字：无距离限制的交流，也可以用鼠标左键点击聊天窗口中角色的名字来使用这个功能。

！交流文字：向所有人发言（8 级以上的玩家才能使用，所有公开发言的信息能够在游戏中保留 10 秒）。

!! 文字：如果创建了小组，所发的信息将被组内的其他玩家看见。

！～文字：这种广播功能只提供给同一行会的玩家。

@拒绝私聊：拒绝所有的私人聊天的命令。

@拒绝＋人名：对某个人的聊天文字进行屏蔽。

@拒绝行会聊天：屏蔽行会聊天所有消息的命令。

@退出门派：脱离行会。

键盘上下方向键：按上或者下键可查看过去的聊天信息。

3. 创建角色

在创建角色的画面中，可输入在游戏中所用的名字，不能含有空格，也不能创建不允许的名字。然后选择职业，职业有战士、魔法师、道士 3 种。选择角色性别。选择头发的颜色（目前系统还不支持，头发颜色的选择是随机的）。

角色在创建后 1 周内仍然处在第一等级内，也就是说没有得到等级提升，这个角色将被完全删除而不能恢复。如果 1 个月内仍在 7 级以内，或者 4 个月仍旧在 14 级以内，也会被系统自动完全删除而不能恢复。

4. 开始游戏

游戏将从任意一个边缘山村或者银杏山谷开始。这些地方都是新手开始游戏的地方。这些地方储备了很多食物、武器和化学用品，供游戏新手使用。

进入游戏后会发现自己近乎光着身子站在游戏的窗口中心，这个时候可打开包裹（F9），看见系统配给你的基本衣服、木剑和蜡烛。打开角色窗口（F10）就能清楚地看全了。从包裹窗口中拖动衣服到角色窗口中角色的身体上，把木剑放在角色的右手上，然后就可以出发，开始你的游戏冒险了。如果在有薄雾或者在黑暗的环境里，可以把蜡烛放在左边的空格内，这样就能够看清楚周围的事物。如果外出打猎，遇到黑夜或者薄雾天气，也可以拿起蜡烛来观察周围的情况。

离开这个到处都是新人的村庄，在不远的地方可以发现很多鸡、鹿、稻草人、多钩猫、钉耙猫等等。这时你恐怕还不具备能

力和多钩猫、钉耙猫较量，先和家禽较量一下吧。刚进入游戏时，与家禽较量几乎是惟一的经济来源，因为杀死鸡得到的鸡肉，可以拿到村庄进行交易。

这个阶段还是不要离开村庄太远，最好只在村庄周围打猎。当包裹装满以后，再回到村庄将肉卖给屠夫。如果已经有足够的经济能力，就可以去试剂店买一点补充体力的用品。这时，也有可能打败稻草人。在1～9级，乌木剑可能是最好的武器。

当等级升高后，可以去找癞蛤蟆、多钩猫、钉耙猫等战斗，但是这时还是不够强大。达到5级时，就可把木剑换成青铜剑，还可以戴上铜戒指和铁手镯，然后去跟半兽人战斗了。

通过大量的战斗，也许升到7级了。这时可学些全新的剑术和魔法了。到最近的技能书店去，战士可以买《基本剑术》，道士可以买《治愈术》，魔法师可以买《火球术》。不过，这时的等级还不够高，所以也许很多魔法或者剑术还不能使用。魔法师或者道士可将学到的本领设置好快捷键，以方便在战斗中的使用。战士不需要设置什么快捷键，但战士并不因此而逊色。因为随着等级的上升和其他经验的增长，剑术将变得越来越厉害，可以轻易杀死各种各样的暴民。而那时，魔法师和道士为了维持魔法的使用能力，就不得不去村里买更多的化学用品。

当等级升到足够高的时候，可以走出去，就不再局限于这个小村庄了。

5. 道士攻略

道士攻略有1～20级。

道士在《热血传奇》中起到医生的作用。这个职业比较省钱，而且比较受大家欢迎，可以加血，也可以隐身。几乎在每一个杀高等级怪兽的地方，道士都是很受欢迎的角色。

在1～7级时可以打稻草人和鹿，如果感觉不行的话，还是



从杀鸡开始吧。在 7 级以后可以学治疗术，可到比奇城或者边界村花钱买。然后到奥玛洞打骷髅，打锄头猫、蜘蛛。最好和等级比自己高的战士（等级相差 3 级以内的）组队去奥玛森林杀半兽人，因为那里的怪兽多一些，这样升级比较快一点。9 级时学习加命中率的精神力战法。11 级去矿区打僵尸，最好组队去。14 级学“驱毒术”，这种技能可使敌人的血慢慢地减少。15 级可以自己去杀骷髅，挣得钱比较多，升级比较快。18 级学“灵魂火符”，需要买商人那里的护身符才能学会。19 级学“召唤骷髅”，可召唤骷髅帮你杀僵尸。20 级学“隐身术”，这时的隐身术只能隐几秒。练功时切记带上 2～3 根蜡烛，每到一个新地方练功时，要先装备好新武器和衣服。等级不够时不要去新地方，否则很危险。杀老鼠、蜈蚣时，战士和道士配合最好，既省钱，升级又快，还可以捡到好装备。

另外，道士可以炼药攻击，可以制作的毒药有如下 2 种。

绿色毒药：4 片食人花叶子、1 个食人花的果实、2 个蜘蛛的牙齿。

红色毒药：可使敌人变弱。4 片食人花叶子、1 个蝎子的尾巴、1 个蛆虫的卵。

6. 战士练级

1～7 级在比奇城墙附近打鹿，杀鸡、半兽人和猫蛤蟆都可以。7～11 级可去盟重省打羊狼，还会挖出天珠。11～15 级去杀蛇，有可能得到战神油、祝福油。15～17 级去骷髅洞杀骷髅赚钱。过了 17 级后，可去僵尸洞狂打，也可以去沃玛组队升级。和道士组队的话也可以去森林里打怪物。20 级去打蜈蚣，很快就会升到 23 级。23 级后可以去香石墓穴了，和 30 级以上的道士组队是最好的方式。34 级时如果有钱就买屠龙刀，然后去蜈蚣通道，很快就可以学烈火了。35 级可和道士、法师组队去石墓，那里升级比较快。37 级时可和道士一起去祖玛阁，要多带药，小心卫士。

7. 组队和组队战法

(1) 2 人组队

在 2 人组队时，可有几种组队方法：

2 个武士组队攻击，可以分散敌人的注意力，减少失血量，快速击败怪物。

2 个魔法师组队攻击，可以有效地牵制敌人的前进和行动。敌人不能前进和行动就等于敌人没有还手之力，直至倒下。不过注意 2 个魔法师配合要默契，必须同时攻击一个目标，牵制敌人的前进和行动效果才好。

1 个武士和 1 个道士组队攻击，武士的防御能力最高，可以挡在前面攻击，道士在后面不停地加血。

(2) 3 人组队

在 3 人组队时，就更灵活了：

2 个武士和 1 个道士组队攻击，武士当盾牌挡在前面，道士在后面帮 2 个武士加血，千万别加入攻击的行列。

2 个魔法师和 1 个武士组队攻击。让魔法师定住敌人的前进



和行动，武士上前狂砍，打怪物、升级 PK 等都很轻松。不过武士要冲在最前面，靠他们的魔法攻击力杀敌，让防御力最低的魔法师躲在后面。

3 个武士组队攻击，武士被打死的几率不高，可敌人被打死的几率就大大增高了。

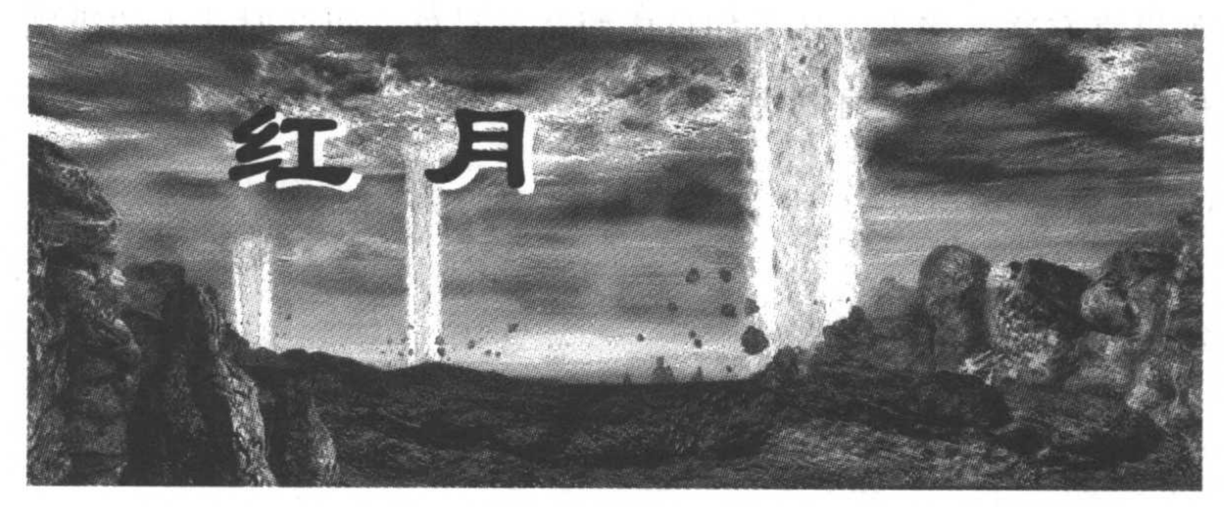
3 个魔法师组队攻击，就是以将敌人定住为主要杀敌手段，不过可能要来回跑，购买足够的药，但练级 PK 的速度很快。

3 个道士组队攻击，可以互相加血，因为道士的攻防比较平衡，3 个道士一起砍等于 2 个武士一起砍，加上自己可加血，合起来效果不错。

以此类推，4～9 人组队也是一样的道理。不过，人越多越不好组队，因为玩家大部分以自我为中心。所以，阵形越简单越容易控制，可以减少牺牲。从这些阵形中可以看出，道士只是帮助武士，而魔法师只是辅助攻击，武士当然要冲锋在前，杀敌在前了。

在练级初期，2 人和 3 人组队都很合适，升级速度有保证。在不打怪物时，4～6 人组队较好，人少容易控制，攻击和辅助有所保障，可攻可守，能进能退。练级时没必要组 7～9 人的队，

如果真有这么多人，还不如分成两队。另外，组队时武士的级别要尽可能高些，更有利于杀敌。



《红月》是由韩国Jce公司根据韩国名漫画家黄美娜（Action SF）的同名漫画改编的。

故事发生在一个名为锡葛尼斯的虚构世界。在锡葛尼斯有一个相传已久的传说，说是在人类面临无法抵挡的灾难时，会有一个犹如太阳般光芒的人来拯救人们。当然有些人会相信它，有些人不相信。但是当彗星陨落、锡葛尼斯被摧毁时，对于现实无能为力的人只有相信这个传说。当有着邪恶意志、只想满足自己的需求的人在灾难连连出现的时候，在地上的人们因为无能为力，心中充满绝望的时候，存在他们心中惟一的希望就是他们的太阳，希望光芒散发到天地间拯救他们。这是漫画设定的背景故事，也是游戏中的背景故事。

游戏中将可以游历3个风俗、民情、环境都不一样的世界。玩家可以在《红月》中穿梭过去、现在以及未来的旅程。这3个世界分别是现代的地球、过去被核子污染而毁掉的锡葛尼斯以及未来的锡葛尼斯天空之城。在这3个世界中蕴藏着种种神秘，玩家必须来往于3个不同的世界中，把自己锻炼成为强者，解开艾加拉斯的超越时空间的阴谋，找回真正的和平，使世界上的人免于忧虑。游戏的环境有点类似《太空战士》系列，结合中古世纪魔法与现代的科技，充满着迷离与科幻的场景。

《红月》在韩国和我国台湾省的流行，得益于这部同名漫画

的依托，而大陆的玩家大多都没有看过《红月》的漫画。但是，这丝毫不会影响玩家熟悉这个游戏，反而有很多玩家在玩过《红月》后，对游戏取材的漫画产生了浓厚的兴趣。游戏中的场景都是根据漫画设计出来的，不管在分辨率与画风，还是细腻的景物描绘上，都超过其他的在线游戏。游戏中将街道、银行、医院、小摊、公园、竞技场、电视台等地球上的建筑物描绘得相当细腻。此外，由于背景的设定，在目前的地图上还可以看见河流、喷水池、沙漠等，而像喷水池这样的景物，还可以不断地喷水与流动。目前已经开发了5张地图供玩家游历，当然设计小组还在持续开发其他地图，毕竟游戏拥有3个不同的世界。此外，人物的法术画与必杀技（愤怒技）的画面表现也让人叹为观止。游戏有着超越其他同等级在线游戏的法术动画效果，每种法术都有着自己独特且华丽的法术效果，细腻的场景与绚丽的法术招式让人目不暇接。

战斗与练功是RPG的重点部分，《红月》在这部分的设定也十分细腻。在游戏中可以一对一地对战（PK），不过必须打开PK选项。由于PK在游戏中大半是会被处罚的，因此游戏特别设定决斗场，供好勇斗狠的玩家对战。不喜欢PK的玩家也会有凶狠的敌人要对付。随着玩家等级的增高，所接触的敌人等级与身份也会越来越高。

多人合作PK是网络游戏的精华，是《红月》着重的部分，玩家可以在游戏中与三五好友临时组成小团体。在团体中有独特的对话频道和一些很特殊的设定，使玩家在虚拟的世界中能够与其他玩家很好地交流。《红月》还有独特的自由军制度，可以让玩家成立自有的大型组织，当然先决条件是玩家有足够的能力。成立自由军后，玩家的团体将会有特有的标志、名称、自己的基地、私有的布告栏与金库、司令官，可以向其他的自由军宣战而

夺取地盘。

游戏有着非常细密绵长的剧情任务，而且将随着玩家一步步完成任务而解开《红月》世界之谜。

《红月》有一系列的功能，能够满足玩家从最基本到最复杂的要求。如果玩家需要一个完整的世界和任务供游历，《红月》的世界应该可以满足玩家这方面的要求。如果玩家需要在游戏中尝试一起合作完成任务，或是需要找人单挑一下，或是想发泄对真实世界的不满，想尽情使用暴力，那么《红月》的世界也很适合。

除了以上的特点，《红月》还特别提供游戏世界的电子信箱。玩家想在游戏中利用电子信箱交流、交谊，《红月》中拥有相当多的沟通渠道。除此之外，游戏设计了多种对话频道，有公用的喊叫频道、同一画面玩家的对话频道、一对一私密的密语频道(悄悄话)、临时团体对话频道，还有系统公告的频道。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在漫长的黑暗的隧道另一边的遥远宇宙，有个叫做锡葛尼斯的星球。那里的人拥有超现实的潜在意志，并发展出可以穿梭时空的高科技。那里有一个很久以前流传下来关于“太阳”的传说。

菲拉洛是地球上一个普通的高中生，总喜欢在放学后到一些游戏场所去玩。有一天，在一些小混混戏耍菲拉洛的时候，菲拉洛居然还手了，而且在这些强壮的、看上去很会打架的人的包围中轻而易举地胜利了。这件事引起了露娜丽娜的注意。露娜丽娜是艾加拉斯的王子阿基拉派到地球上暗杀传说中的太阳的刺客，

因为阿基拉认为太阳已经逃到地球上了。美丽的露娜丽娜作为一名新同学来到菲拉洛所在的班，但一直没有机会杀掉菲拉洛。一段时间后，她发现自己已经爱上菲拉洛。

菲拉洛在挑战一个叫朴真熙的街头失业者时被刺伤，在他跌跌撞撞逃跑的时候，又被另一人所伤。这次，他被神秘的撒达得所救。次日，菲拉洛醒来后觉得所发生的一切都是一场梦。随后他像平常一样来到学校，但事情都变了。他到学校后，老师为他昨日的“事故”惩罚他跑 10 圈。跑完最后一圈后，他感觉筋疲力尽，身体上和精神上都发生了变化。

韩智华是巫师的女儿，具有特异功能，她给菲拉洛做心灵感应的治疗。这件事激怒了露娜丽娜，她干扰韩智华，不让她催醒菲拉洛的记忆。撒达得出手救了韩智华的命。

菲拉洛又一次被围攻，这次的对手是从锡葛尼斯来的机器人部队。他长时间以来被压抑的能量释放了出来，又一次轻易打败了他们。他被自身体内的变化所控制，以前的记忆都恢复了。他对自己的反常表现很苦恼，好像是一场噩梦，又好像是有一定科学根据的怪异现象。他不知道自己还会干出什么来。

菲拉洛想知道露娜丽娜在哪里，他去请韩智华帮忙寻找。但韩智华出于嫉妒说了谎。在他们打电话的时候，机器人伪装成菲拉洛的家人攻击他。他试图逃跑，但又不断地遭到袭击，菲拉洛重伤倒地。这时露娜丽娜出现了，并成功地帮菲拉洛逃脱。但是，那些机器人仍然紧跟着他们，露娜丽娜只得反击。为了让菲拉洛有足够的时间恢复，露娜丽娜引开了那些机器人。此时，菲拉洛已恢复知觉，跌跌撞撞地跑回到城里寻找他的父母。很偶然的机会，他遇到了朴真熙并成为朋友。

菲拉洛无法忘记露娜丽娜，他要找到她，但他的敌人仍在追踪他。在又一次被袭击时，发生了爆炸，菲拉洛被埋了起来，这

一次朴真熙和韩智华出现并救了他。朴真熙自己也受了伤，他请了最好的医生来医治菲拉洛。在医院对菲拉洛实施救助之前，他的身体突然奇迹般地痊愈了。但在他头脑中出现的却是另外一个故事——他失去了知觉，并被可怕的噩梦所困扰。

韩智华用自己的魔力去感知菲拉洛的未来命运，却发现了露娜丽娜和菲拉洛之间关系的发展。韩智华非常不愿意让这样的事情发生。菲拉洛有些恼火，以心灵感应回击了她一下。韩智华意识到了对于菲拉洛的感情，决定离开重新使自己振作起来。离开医院后，菲拉洛知道他的生活和以前再也不会一样了。

艾加拉斯的一位司令邓斯帝诺抓住了菲拉洛，想确认他是真的太阳。菲拉洛在此过程中将记忆长时间封闭起来。邓斯帝诺也一度成为了菲拉洛的朋友和保镖，但最后还是背叛了他。朴真熙却一直跟着菲拉洛并救了他。然而邓斯帝诺已经给菲拉洛讲了有关卡森博士的事情，卡森是一个可以帮助他的、很了不起的学者，目前住在一个沙漠里。但是，要寻找卡森对于菲拉洛来说是一次考验。

"新"的韩智华被一把刀尖所伤，被菲拉洛和朴真熙发现了，于是将她带到一个医生那里。但医生对此无能为力，而菲拉洛却坚信他的血可以强过那些不知名的治疗器械，于是给她输了血。菲拉洛留下韩智华继续治疗，然后坐飞机去寻找卡森博士和自己的未来。韩智华醒来后发现他离开了，非常后悔自己的行为。

撒达得还记得，当他还是邓斯帝诺奴隶的时候，就由于他的黑头发而被那些金发碧眼的人所排挤。邓斯帝诺对他施加了很大的压力，对他非常残酷，还给了他很多复杂的工作。他逃跑后又被抓了回来，并为此付出了很大的代价。他第一次遇到了年轻的、金发碧眼的菲拉洛和露娜丽娜，于是对邓斯帝诺的仇恨增加了。

撒达得得到了搏斗的训练，同时也受到很好的教育。在计算机图书馆中，他花了大量的时间寻找“预言”，然而他遇到了日后改变了他一生的卡森博士。一天，撒达得偶然间看到邓斯帝诺站在挂着的一幅画前面哭泣。那幅画是个绝美的女人，尽管不知道她是谁，但还是爱上了她。邓斯帝诺又一次被抓，并受到惩罚。邓斯帝诺第一次遇到了罗贝塔，而后，他们的关系日益密切。在邓斯帝诺返回到图书馆时，又遇到了卡森博士。在他感到痛苦的时候，他听到一个求救声。他顺着声音跑出城外，发现阿基拉和他的士兵想要抓住露娜丽娜和菲拉洛。菲拉洛和阿基拉背对背站着，阿基拉被打败了。

邓斯帝诺背叛了王族，撒达得不止一次救助菲拉洛，最后在艾加拉斯挑起毁灭星球的战役后，撒达得带着菲拉洛离开了锡葛尼斯回到了地球。

在艾加拉斯和阿基拉以高高在上的姿态，统治着他们所在的这个空中城市时，露娜丽娜已从地球返回，并加入到起义队伍中，杀死了那些合谋要攻击菲拉洛的人。这些人当中还有她佣人 Nina 的祖父，但她对 Nina 并无任何怀疑。最后还救出了被抓的 Nina 和她的朋友 Leo。但邓斯帝诺的旧情人罗贝塔却被带走了。

阿基拉被露娜丽娜逐出这个星球后，将报复的目标转向了她的孪生姐姐 Strena，并非常凶残地对待她。在接到邓斯帝诺有关菲拉洛被打败的消息后，阿基拉觉得这是不可能的，于是派邓斯帝诺返回地球追踪菲拉洛。邓斯帝诺到了喜马拉雅山的冰、雪、岩后，发现了菲拉洛和撒达得，不但没能杀死他们，自己反而逃进了冰封的野地。在卡森博士和撒达得的帮助下，菲拉洛终于清楚了自己的身世和力量。

很偶然的机会，阿基拉发现了一道很特别的门，在破解密码后，他走进了一个与被他及艾加拉斯毁灭掉的旧王宫一样的宫

殿。在那里，他发现了这座宫殿的前王后，王后将他错认是自己的儿子菲拉洛。尽管清楚她不是自己的母亲，可阿基拉还是感到了温暖和安全。

邓斯帝诺仍然在是跟随阿基拉还是跟随菲拉洛的问题上，进行着激烈的思想斗争。但他答应给菲拉洛一艘太空船，在他需要的时候，帮助他到锡葛尼斯星球去。

此时，朴真熙又涉嫌一起他并未参与的凶杀案而成为逃犯。在骑摩托车逃跑时，发生车祸受了重伤。菲拉洛尽了最大的努力，用心灵运输法把他自己、韩智华和朴真熙带走了。他觉得或许回到锡葛尼斯后可以有所发现。

阿基拉在去过旧王宫之后不久，就投入到镇压起义军的运动中。他在对起义军的反击中，却发现了露娜丽娜是队伍的首领。因为不愿伤害露娜丽娜，他下令停止进攻。

卡森博士和撒达得也加入到菲拉洛、朴真熙和韩智华的队伍。他们坐着邓斯帝诺的太空船驶向锡葛尼斯。在飞行过程中，朴真熙醒了过来，但却失去了记忆。他们乘坐的太空船在靠近锡葛尼斯时受到攻击，太空船被毁，幸好在船毁之前他们都已经利用救生圈逃出，分散到锡葛尼斯的各处。

曾经是阿基拉和菲拉洛的导师的 Exato 司令，抓住了一些起义军士兵，并利用他们给起义军首领设了个陷阱。露娜丽娜被抓并关进监狱。阿基拉来探视起义军的首领，他气愤地告诉露娜丽娜，他们会利用她引诱菲拉洛出现，而后将他们这伙人一网打尽。听到菲拉洛还活着的消息，露娜丽娜高兴极了。阿基拉再次放弃了伤害她的念头。回去见 Strena 的时候，由于愤怒将她打伤。后来他又去见露娜丽娜，给了她两个药丸，其中一个可以立即置她于死地，而另一个只是安眠药。露娜丽娜选择了可以令她立即死去的药丸，但阿基拉却决定不让她死。在考验了她对菲拉

洛的真情后，阿基拉调换了药丸。

在阿基拉探望旧王宫里的前王后时，艾加拉斯也来到这里。前王后大叫“阿基拉快跑”，又转头对艾加拉斯喊到“别碰我儿子”，这使阿基拉很吃惊，闹不清发生了什么事。

菲拉洛的父母和姐姐被阿基拉的人当作奴隶，从地球抓了回来，关进了一个小岛的监狱里。一同被关进来的还有一些起义军的士兵。Leo 也在其中，但中弹身亡了。

阿基拉的人离开后，一小群难民运回了 Leo 的尸体。在清洗尸体的时候，他们发现他的伤口居然不可思议地愈合了，于是将他浸泡到了“治疗药水”中。

菲拉洛挣扎着登上一艘太空战舰，偷到一个电动航行按钮。突然，凯诺的女儿 Momo 出现并从他手中夺走了按钮。他追赶出去，她却吞下了按钮，这使他与凯诺的第一次谋面就显得非常激动。

凯诺的起义军从敌人营地中偷了些食物。为了报复，阿基拉的军队给了他们以致命的打击。菲拉洛看到这情景非常生气，彻底毁坏了太空战舰。而后，用自己的功力治好了凯诺、Momo 一伙人。但由于过度疲劳，他昏昏沉沉地睡过去了。他在熟睡中与撒达得进行了心灵上的沟通。

凯诺知道了菲拉洛正在寻找露娜丽娜，他认为她可能会在另一支起义军队伍中，结果那个人并不是露娜丽娜。而露娜丽娜此刻吃了阿基拉的迷药，仍然被困着。其实她并没有真正吃下阿基拉给的药，在功力恢复后，她想逃离却没有成功。这时她的孪生姐姐 Strena 出现，挡住了她的去路，两人打成一团。最后，露娜丽娜身负重伤逃走了。

阿基拉以为露娜丽娜死了，心里很难过。Exato 回来想见阿基拉，但发现他已经走了。撒达得和阿基拉走进了一间密室，阿

基拉告诉他没有人会跟着来。阿基拉这才知道菲拉洛原来是他的弟弟，在他很小的时候，他就被艾加拉斯偷回来了。门外的撒达得又一次看见了罗贝塔……

阿基拉感到非常震惊，请撒达得马上带他离开。撒达得用心灵运输法把他带到了海边。撒达得感到菲拉洛就在附近，因此运用心灵感应将他召来。见面后，两人都非常兴奋。阿基拉碰巧也遇到了菲拉洛，并打了他。

朴真熙运用自己新发掘出的功力，像菲拉洛一样很轻松地摧毁了试图压死他的飞艇。而后他发现了露娜丽娜，并与菲拉洛一起找到韩智华的凯诺军队。朴真熙谈起了露娜丽娜，菲拉洛找到露娜丽娜曾经待过的地方时，发现她已经走了。

邓斯帝诺一心想胜利，于是回到王宫。阿基拉想要检验一下他的忠诚度，就逼邓斯帝诺回忆：第一次遇到撒达得父母，并爱上了他的母亲艾丝席拉。随着撒达得父亲的死去，母亲被囚禁，撒达得想要杀死邓斯帝诺为父母报仇。但他只射瞎了他的一只眼睛，没能杀死他。于是撒达得成了邓斯帝诺的奴隶。

邓斯帝诺终于答应帮阿基拉寻找菲拉洛，下令进攻起义军。但菲拉洛运用自己的功力打败了他们。

撒达得也回到王宫，想杀死阿基拉，却不忍心这样做，结果被 Exato 抓住。阿基拉在观看王宫录像机中记录的可以报复撒达得的证据时，发现 Strena 伤害了露娜丽娜而使她逃走时，愤怒地将 Strena 送回到 Exato 去接受惩罚。

菲拉洛通过心灵感应连接到关于童年的梦境中，并被带回地球。

阿基拉召开会议要对艾加拉斯宣战，邓斯帝诺背叛了他。阿基拉病得快要死了，撒达得找到菲拉洛，请他帮助阿基拉。菲拉洛与撒达得一起回来，治好了阿基拉的病，却碰巧被 Exato 看

到。菲拉洛用功过度而病倒，Exato 非常感激他治好他的上司，于是通知撒达得将菲拉洛带到安全的地方。他们离开后，过了几天相对安稳的日子。

由于阿基拉还很虚弱，他被抓了起来，他的头和身体被倒挂在一台仪器里。艾加拉斯想对他实行完全的思想控制，又给阿基拉输入了大量的功力，使他又成了菲拉洛的敌人！

阿基拉摧毁了菲拉洛和朋友们乘坐的飞船，同时使撒达得受了非常重的伤。他的士兵想要杀死菲拉洛，但没成功，所以阿基拉想亲自去杀。朴真熙打伤了阿基拉。

卡森博士与邓斯帝诺做了一笔交易，拿到了有艾丝席拉照片的手动放映机。作为交换，他答应不去追赶撒达得。菲拉洛与撒达得跟踪着邓斯帝诺，发现他一遍又一遍地看着放映的内容，并痛哭起来。

当天晚上，菲拉洛去了自由电台，他弹奏的吉他曲通过电台传播了出去。朴真熙与韩智华都听到了这首吉他曲，露娜丽娜也听到了。

第二天，菲拉洛失踪了，大家都在找他。韩智华认为是露娜丽娜杀了菲拉洛。结果证明那个人是她的孪生姐姐 Strena……在邓斯帝诺的帮助下，大家冲过去救菲拉洛。

菲拉洛从噩梦中惊醒，他梦到他的母亲和姐姐都在身边。撒达得告诉大家，菲拉洛还活着，这一消息给了大家很大的希望。

阿基拉又被带到控制他思想的仪器里，却被 Exato 救起。在仪器的作用下，他打伤了 Exato 后失去了知觉。阿基拉的母亲出现在他身边，并把他带到露娜丽娜那里，请她照料。而后，她起身去寻找她的另一个儿子菲拉洛。露娜丽娜告诉阿基拉，如果想真正复原，必须离开王宫。他们一起离开，但受到仪器控制的阿基拉打伤了露娜丽娜。虽然她没死，但阿基拉不得不独自离开。

邓斯帝诺调动了他的所有军队去攻打艾加拉斯的营地，但却找错了城市。艾加拉斯调集了他的精锐太空战舰反击，除了邓斯帝诺受重伤之外，全部士兵被杀了。

韩智华试图打开王宫艾加拉斯电脑，但她的行动失败了。她想用自己心灵感应的功力，将自己的思维直接传输到电脑中，也没有成功。

韩智华从海边回来后，向菲拉洛解释了破解王宫电脑的方法，并说明了阿基拉对他们的重要性。在她正准备预测未来时，遭到了阿基拉的攻击。大家在阿基拉杀死了韩智华后将他打败，却发现不过是个机器人，并不是真正的阿基拉。真正的阿基拉此时因为没有东西可吃，变得越来越虚弱，终于倒下了。一个小女孩救了他，并带他回家，喂他东西吃。然而他又陷入仪器的控制中，杀死了她。当他意识到自己所做的一切时，他内心充满了绝望，用自己的功力救活了小女孩。

阿基拉在一个富人家里偷了装满食物的一个集装箱卡车，送给了小女孩家乡那些饥饿的人们。那个富人一直跟踪他们，等到阿基拉离开后，就杀死了村里的所有人，将村子夷为平地。阿基拉回来后大怒，去找富人报仇。

撒达得觉得有些不对劲，想用心灵感应召回菲拉洛，谁知却遇到了阿基拉。撒达得错将阿基拉认作是菲拉洛，被激怒了的阿基拉又一次失去理智，并引发了一次大爆炸。在菲拉洛和朴真熙到来之前，他扔下撒达得一个人跑了。

与露娜丽娜在一起的人偶然遇到了阿基拉，也将他错认为是菲拉洛。正在这时，受了伤的 Exato 跑来通知大家，艾加拉斯的军队进攻了。阿基拉来救了大家，又治好了 Exato 的伤。由于过度疲劳，他再次被仪器控制。当菲拉洛与大家会合时，阿基拉再次开始袭击大家。

撒达得想去保护菲拉洛，结果受了重伤，但他还是死死拖住了阿基拉，这就给了朴真熙机会用枪刺中了阿基拉。阿基拉临死的时候，请求菲拉洛果断点杀死自己。但菲拉洛却紧紧地抱住了阿基拉，给他治好了伤，并将控制他的仪器打得粉碎。

在随后的战役中，凯诺带领着起义军发起进攻。朴真熙打败了这位阿基拉，发现也不过是一个机器人。Exato 得知这一消息后，与对方军队的司令通了话，并劝他停止进攻。这时，邓斯帝诺带着他的精锐步兵团准备参战。艾加拉斯没有投降，而是启动了他军队中的所有自毁仪器，将所有人都毁灭了。

Exato 告诉阿基拉必须置艾加拉斯于死地，而这需要菲拉洛的帮助。这时，阿基拉发现了菲拉洛在地球上的家人，知道在他们心目中菲拉洛是他们的儿子。这使阿基拉非常生气，因为菲拉洛是他的弟弟，而阿基拉不能成为他们的儿子。他很生气，于是想杀死他们，露娜丽娜劝住了他。

阿基拉要求他的精锐步兵团和起义军团结起来，反抗艾加拉斯。菲拉洛告诉阿基拉必须要破坏王宫电脑。阿基拉很害怕，因为这使他想起了曾经控制过他的仪器。

在联合军准备进攻艾加拉斯时，天空由于艾加拉斯空军的逼近而变得昏暗。菲拉洛举起手，与空中的司令进行心灵感应，司令意识到他们整个进攻可能将被摧毁，于是下令撤退。

菲拉洛与撒达得、邓斯帝诺、朴真熙和阿基拉一起进入王宫，在亲生妈妈的协助下，捣毁了电脑，杀死了艾加拉斯。但是，随着电脑的消失，空中城市失去了支持，所有人都被抛落在地上。菲拉洛最终牺牲了自己的性命救活整个星球，使那里的人们得以存活。

2. 角色

《红月》这部游戏提供了 9 种能力不同的角色，其中有高中

生、奴隶、流氓、叛军领导者、超能力者等各种个性不同的人物。这些人物各自拥有独特的技术与武器。熟悉这些角色的能力对你进行游戏是非常有必要的。

这些角色的形象全部源自漫画。这 9 位角色各个身怀绝技，菲拉洛有强大的魔法力量，凯诺是用枪高手，罗贝塔是擅长用弓箭射击敌人……不管你是偏爱古老的刀剑、魔法，还是现代的高科技武器，都能在游戏中找到自己喜爱的角色。

这些角色各自拥有独特的技术与武器，不同的成长环境与特有的人物属性、法术技能、愤怒技能、角色的名誉值等。每一种属性都是影响玩家角色类型的因素。玩家的角色可以朝近距离攻击型发展，也可以成为法力高深的法师。每个人物都有自己的法术，一般都有八九种法术可以修炼，而且根据人物的善恶，还分为正反派的法术。角色在不同等级会学到不同的法术技能。法术技能有攻击、防御、补给、增加能力、瞬间移动、隐形伪装、引诱敌人、禁锢敌人、媚惑敌人……还有其他许许多多的法术技能。每个角色还有特有的必杀技，这些必杀技的效果都十分惊人。

虽然只有 9 个人物，但不用担心别的玩家在游戏中的造型和你一样，游戏中的人物创造选项可以让玩家自行选定头发与上衣的颜色，几乎有千万种的变化。玩家可以依照自己的心情与意愿，选出自认为最佳的代表，所以几乎都可以创造出代表自己的人物。

(1) 菲拉洛

力气：☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆

武器：不使用

菲拉洛的本名为尹泰荣或菲拉洛柏卡尼斯费力吴诺，平凡的高中生。由于被推进一个自己不愿意的命运中，昨天的朋友变成敌人，自己所爱的人也被迫离去，惟一的兄弟仇视他、暗算他。在这种残酷的情况下，他依然用宽容与耐心来包容所有的痛苦，软弱躯体里的意志力却可以控制这个世界。这股力量不是用于破坏，而是用来创造伟大的奇迹，人人都尊称他为锡葛尼斯之救世主，而他也是惟一的太阳。

菲拉洛的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	血火狂发			攻击周围的敌人	
1	恢复	恢复自己的生命	0	10	视恢复生命而定
10	治疗	恢复指定玩家的生命值	0	10	视恢复生命而定
50	灵魂矛	产生一个能量球，可远距离攻击敌人	0	10	15%
100	夜与梦	恢复团员的 HP，如果没有组成团体则会恢复周围多数玩家的 HP	150	500	20%
200	觉悟	释放身上大部分的技术攻击	250	1000	400
300	次元之门	开启次元之门，可以直接跳跃到其他地方	350	1500	1000
400	念力	远距离攻击敌人，灵魂矛的加强版	450	2000	30%
500	复活	把自己 HP 的 50%转移到昏倒死亡的对象上，使他复活，但无法恢复失去的经验值，使用时角色的 MP 必须全满	550	2500	0

续表

等级	名称	介绍	名誉	需要意志	魔法消耗
600	星星的祝福	制造一面精神盾牌保护周围的人，使祝福的人不受异常状态影响，并增加他们的攻击力和敏捷。使用后必须等魔法消失后才能再次使用	650	3000	100%
700	蓝色灵魂	用愤怒破坏一切，单一攻击，聚集9个能量之球攻击敌人	750	3500	30%
100	巫毒之诅咒	在被攻击时，被你施展此技术的对象，也会与你同步受到伤害，对方只会减少HP。恢复或可以改变状态的技术不会反应在被施展的对象身上	—150	500	1000
200	念力	远距离攻击敌人，灵魂矛的加强版	—250	1000	30%
300	仙蒂	被施展此技术的对象，会强迫在原地昏睡	—350	1500	3000
400	残酷的愤怒	近距离攻击技术，可以攻击多数对象	—450	2000	20%
500	公马之诅咒	使用范围内的敌人都会进入睡眠状态	—550	2500	5000
600	诅咒	诅咒对手，使对方产生定身、黑暗、减速和昏睡的状态	—650	3000	100%
700	嗜血之阳	“尝尝人间最恐惧的滋味。”连续攻击目标3次	—750	3500	50%

（2）阿基拉



力气：☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆☆

武器：不使用

阿基拉是菲拉洛的亲弟弟，在婴儿时被艾加拉斯绑架。阿基拉后成为艾加拉斯之子与锡葛尼斯王子，连自己的过去和记忆也被艾加拉斯操纵，而把自己的亲哥哥菲拉洛当成仇人，一心为了报仇。他内心彻底的憎恨和愤怒，有着残忍的破坏力，不过在他的内心里充满着对母亲的爱和对兄弟的怀念。当安慰他心灵伤口的温柔双手出现时将会舍弃破坏的念头……

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	炙残狂暴	攻击周围的敌人	0	0	0
1	精神怒击	发出愤恨的怒气，攻击一个远方的敌人	0	10	7%
50	冰雨	降下冰雨，攻击自己周围的敌人	0	10	10%
100	绝对防御	遭受攻击时借由 MP 的消耗来替代 HP 的消耗。当 MP 消耗到 0 就会自动解除此技术	0	500	15%
150	召回	可将任何一位玩家直接传送至身边（对方可以选择拒绝）	150	750	750
200	驱散	解除周围角色施加在身上的任何技能	200	1000	1000
300	失忆之手	可以恢复大多数角色的生命	300	1500	20%
400	愤恨	朝敌人发出怒火，属于远距离攻击技能	400	2000	20%
500	意念	使你不受任何异常状态影响	500	2500	5000
600	神圣之盾	提高自身的防御力	600	3000	20000
700	闪电爪	用愤怒消灭一切敌人，身上发散出强大的电力，攻击目标	700	3500	30%
150	愤恨	朝敌人发出怒火，属于远距离攻击技能	－150	750	20%
200	鬼魂	增加自身的敏捷	－200	1000	1000

续表

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
300	冻狱破灵	冻结对方的行动能力，可以用撒隆巴斯解除	－300	1500	2000
400	精神强化	增加自身法术的攻击力	－400	2000	3000
500	冰冻之心	近距离多数攻击法术，杀伤力很大	－500	2500	25％
600	邪恶之盾	反射敌人的攻击，受到物理攻击时转化50％伤害给对方，技能攻击会使对方的MP和SP变为0，怪物攻击你时还会受到降低速度的影响	－600	3000	20000
700	晕眩术	“邪念会缠住你的脚”。被命中的目标30秒内不能使用任何魔法或技能	－700	3500	100％

(3) 撒达得



力气：☆☆☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆☆☆

武器：剑、刀

撒达得是无、虚无的意思。出生高贵血统却被邓斯帝诺陷害。锡葛尼斯的龙军领袖邓斯帝诺投靠摧毁锡葛尼斯的邪恶科学家艾加拉斯，因为盲目爱上撒达得的母亲艾丝席拉，才陷害她的丈夫，也使撒达得变成奴隶，后来悔悟这一切而要去寻找真正的太阳。当他了解菲拉洛是锡葛尼斯的太阳后，他从菲拉洛身上发现了锡葛尼斯的未来及自己命运，发誓永远做菲拉洛的守护骑士保护他。于是他发挥出高深的剑术及意志，无时无刻守护着菲拉洛。撒拉得的人物技能见下表。

等级	名称	介绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	幻象之矛	远距离攻击敌人	0	0	0
1	虚空剑气	发出剑气攻击远方的敌人	0	10	7%
50	自由的灵魂	免于被施予任何改变状态技能（不能防御黑暗攻击）	0	80	50
150	保护罩	增加防御力	0	230	100
250	恢复术	恢复自身的生命力	300	380	视恢复生命而定
350	一刀两断	瞬间移动到敌人身边攻击多个敌人（需要剑）	400	530	500
500	空间移动	瞬间移动到指定的对象旁	550	750	1000
600	飞剑	远距离单体攻击技能，威力很强	650	900	600
700	御剑术	剑是我的分身，剑是我的意志，提升50%命中率	750	1150	2000
250	断头台	近距离攻击技术（需要剑）	－250	380	20%
350	咒剑噬血	发出剑气攻击远方的敌人，并将攻击的30%转为自己的HP值（需要剑）	－350	530	500
500	王剑噬魂	近距离攻击，损害敌人HP50%、MP1/6、SP100%（需要剑）	－500	750	700
600	明净之心	提高角色的攻击力	－650	900	1000
700	十字剑	“我的强大可以分割一切”。强力攻击技术，给面前的全部敌人造成伤害	－750	1150	2000

（4）凯诺



力气：☆☆☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆☆

武器：枪、高科技武器

在艾加拉斯的暴政下挺身而出的锡葛尼斯反抗军领袖。日复一日在危机四伏的环境中苦熬下去的生活，带给他冷酷外表和木头般的个性。在不为人知的内心里，可以发现他的温柔、爱憎分明的个性。身为热爱自由的信徒，期盼可以救援锡葛尼斯的太阳到来。有强大战斗能力，尤其是操纵枪的能力没有人能够比得上他。凯诺的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	彩虹踢	攻击敌人	0	0	0
1	狙击	将精神活力集中在子弹来增加打击力（需要枪）	0	10	25
100	速射	集中精神增加射击速度（需要枪）	0	80	50
200	鹰眼	增加射击距离（需要枪）	0	160	100
350	神念狙击	极大的提高射击命中率（需要枪）	300	280	100
550	神枪	可攻击画面上的任何敌人（除了有碍物阻挡的以外），使用此技术时不可移动，当移动或遭受攻击时，此技术将失效（需要枪）	500	440	350
700	贯通	打击射击距离内所有的敌人	650	560	300
800	无限疾奔	依赖意志支配肉身，辅助效果，SP不会减少	750	720	100%
350	静念之盾	免于被施予任何改变状态技能	－300	280	100
550	潜伏	隐身技能，游戏中的敌人不会察觉到你的存在	－500	440	350
700	连锁爆发	可以在打击敌人时使敌人身上发生爆破	－650	560	300
800	核爆炸	一次性逆转战势，必须使用高性能火器才能使用该技术，以攻击目标为中心，给一定半径内的全部NPC造成伤害核爆炸	－750	720	3000

(5) 邓斯帝诺



力气：☆☆☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆

武器：枪、弓、刀剑

身为守护骑士的队长却投靠逆贼艾加拉斯。因为盲目地爱上撒达得的母亲艾丝席拉，而陷害了她的丈夫，也让撒达得成为奴隶。之后他彻底的悔悟，怜悯的感情促使他去寻找真正的太阳，丰富的知识及经验得以发挥多样的才能。虽然不是样样第一，但是会使用大部分的武器，意志力较强是他的能力，对抗艾加拉斯时很有帮助。邓斯帝诺的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	波动炮	攻击敌人	0	0	0
1	伪装	游戏中的敌人不会察觉到你的存在，若开始攻击便解除技能	0	10	25
100	斗气	远距离攻击技能	0	10	7%
200	念力取物	可以捡起远处的东西	100	100	10%
300	地遁潜行	遁入地底但会留下影子，攻击就会现形，失去效果	200	200	10%
400	幻象之剑	远距离攻击技能	300	300	100
550	升华	增加防御力(装备的防御)和敏捷	400	450	250
700	银色之箭	使用念力来发出银色的箭	600	650	500
800	深眼	一次可发现眼前所在区域的全部 ID	750	820	100%
200	恐惧	除具有远距离攻击的敌人外，敌人会与你保持一定距离，不会主动攻击	−100	100	10%

续表

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
300	幻象之剑	远距离攻击技能	－200	200	100
400	分身	利用分身攻击远方的敌人	－300	300	150
550	忍术	可以承受 3 次攻击而不减少 HP，经过 20 秒后才可再次使用此技能	－400	450	250
700	混乱	扰乱敌方，使其行动不听使唤	－600	650	500
800	等离子冲击	“不会让你清醒的”，单一攻击，每次命中使目标缓速 3 秒钟	－750	820	1000

(6) 朴真熙



力气：☆☆☆☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆☆☆

武器：矛

在乡下长大的不良少年，偶然救了菲拉洛，却陷入菲拉洛混乱的命运中。虽然不轻易表现自己的内心情感，但把义气看得比自己的生命还要重要，是个具有正义感、勇于突破难关的斗士。没有像锡葛尼斯人一样的超现实意志力，配合攻击及防御能力，在没有补助的环境下，靠着坚强的生命力活下去。朴真熙的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	暗杀破	将身体的气集中在拳头攻击敌人	0	0	0
1	聚力术	暂时的增加自己的攻击力	0	10	25
100	斗魂	攻击所有接近的敌人（需要矛）	0	80	75
250	诱喊	距离 8 以内的会靠近并试图攻击，远程攻击的敌人也会向你靠近	50	200	100

续表

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
400	冲锋	瞬间移动到敌人身边进行攻击（需要矛）	200	320	300
550	狂乱	以牺牲防御来大幅度提高攻击技能	350	480	1000
700	旋风	谁也无法阻挡我的力量，连续旋转 5 次，给敌人造成连续伤害	600	620	5%
250	霸投枪	远距离攻击技术（需要矛）	－50	200	100
400	回旋枪	攻击近身的多数敌人（需要矛）	－200	320	300
550	刺杀	提升攻击速度	－350	480	1000
700	雷鸣	“接受我的全部力量吧”单一攻击，具有强大的威力	－600	620	2000



（7）韩智华

力气：☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆

武器：枪、剑、法杖

韩智华是个有预知能力血统的地球人，是巫婆的女儿，擅用小石子来算命。她以为命运中的另一半是菲拉洛，给了他很多帮助。后来才知道菲拉洛的对象不是自己，在彷徨时发生了意外，输了菲拉洛的血。锡葛尼斯人的血统成为惟一使用精神能力的地球人。她使用与锡葛尼斯人不太一样的技术。韩智华的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	神秘孤独	攻击敌人	0	0	0
1	鬼火	远距离攻击技能	0	10	10%
50	飞莲舞	增加攻击及行动的速度	0	110	100
100	感露树	解除团员身上被施的技能，若没有团队则对象为画面上大多数玩家	0	230	400
200	智慧梵音	范围内团员的防御力增加	150	450	750
300	白衣观音	范围内团员的 DP、SP 全满	250	680	1000
400	死神降临	远距离攻击技术，拥有最长的射程	350	900	30%
500	明王楚魂	增加范围内团员的攻击力 20%，若不属于团体则适用于画面上大多数玩家	450	1130	1000
600	风白守护	范围内团员的角色速度增加，此技能不能和飞莲舞同时使用	550	1350	5000
700	冥王镜	地狱之火燃烧一切。向对方射出火球，以目标为中心，一定范围内造成附加伤害	650	1880	30%
200	吸灵符	攻击后将敌人 HP 损害的 50%加到自身的 HP 上	－150	450	25%
300	明王楚魂	增加范围内团员的攻击力 20%，若不属于团队则适用于画面上大多数玩家	－250	680	1000
400	智慧梵音	范围内团员的防御力增加	－350	900	750
500	污欲净化	近距离攻击多个敌人的技能	－450	1130	30%
600	死神降临	远距离攻击技术，拥有最长的射程	－550	1350	30%
700	天帝降临	“神的力量会保护我的”，个人防御技能，具有更大的防御力。	－650	1880	100%

(8) 露娜莉娜



力气：☆☆☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆☆

武器：弓、剑

露娜莉娜虽然是菲拉洛的未婚妻，却落得可怜的命运，被阿基拉派到地球来，逼得一定要杀菲拉洛不可的女战士。身陷在爱情和憎恨交叉的命运枷锁中，即使受到痛苦也必须不断前进，让人看了很心疼。露娜莉娜的剑术和意志力都很高深，说她是锡葛尼斯第一的女战士也不为过。露娜莉娜的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	蓝色精神	用神圣的光辉攻击敌人	0	0	0
1	哀剑	远距离攻击技能	0	10	7%
50	保护罩	增加自身防御力	0	90	100
100	封印禁锢	禁锢敌人的行动	0	180	100
200	念力移动	可以移动到画面中的任何位置	200	250	150
350	红月晕	抵御并反弹敌人的技能攻击	350	440	300
500	吸星法	远距离攻击技术，将攻击值的30%转换到自身的HP、MP、SP	500	630	450
600	希望	使周围角色的HP和MP恢复	600	810	300
700	月亮光芒	月之精华会帮助我，用半月形的剑气给对方造成伤害	700	1020	1000
200	黑暗剑	远距离攻击，使对方成为瞎子	－200	250	150
350	闪耀星光	近距离攻击技能	－350	440	300
500	暗死	远距离攻击技能	－500	630	450

续表

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
600	冰白初魂	使对方不能使用防止异常状态技能或不能进行100%的防御	−600	810	300
700	疾风步	“我和风成为一体。”一定时间内加快移动速度	−700	1020	1000

(9) 罗贝塔



力气：☆☆☆☆

意志：☆☆☆☆☆

敏捷：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

骨气：☆☆☆☆☆

武器：弓、法杖

锡葛尼斯前王宫的宫女，因为发色不是黑的，使得提升身份地位的梦受到阻碍。后来为了提升身份地位而接近菲拉洛的守护者撒达得。邓斯帝诺诱惑了她，她为了提升身份地位变成一个无情女人。罗贝塔是个为了自己的目标而不择手段的女强人，利用靓丽的外表来使用独特的技能。她的敏捷的程度让人难以捉摸。罗贝塔的人物技能见下表。

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
1	月亮波浪	攻击敌人	0	0	0
1	媚惑	降低敌人的攻击回避率	0	10	25
50	恶魔之吻	多数敌人减少 HP	0	10	7%
100	石化	封锁敌人的行动能力并限制其使用技能	0	230	50
200	暗夜之蛊	使敌人成为瞎子	50	250	100
300	迷惑闪光	免于被施予任何改变状态的技能，但已被施予技能者除外	150	450	200

续表

等级	名　称	介　绍	名誉	需要意志	魔法消耗
400	火之箭	远距离攻击技术（需要弓），荣誉值 250，消耗 MP300	250	650	300
500	破灭	瓦解敌方的防御，使他们较容易被击垮	350	850	700
600	穿刺箭	“谁也不能阻挡我的箭”。贯穿面前的全部敌人，并造成伤害	500	1050	1000
200	梦魔利指	使敌人入睡，减少敌人的 HP	－50	250	100
300	媚惑天赋	可以隐身不被发觉，受到攻击即失效	－150	450	200
400	冰之箭	远距离攻击技术，短暂的冰冻使之无法行动（需要弓）	－250	650	300
500	呆滞术	使敌人的速度降低	－350	850	700
600	吸血箭	你的力量成为我的力量，吸取对方的 HP，提升自己的防御	－500	1050	1000

3. 武器道具系统

游戏中设计了数以百计的武器、防具以及各式各样的补给用品，供玩家的角色使用。每个角色能使用的武器是有限制的，有的用弓箭，有的用刀枪。使用这些武器是有附加条件的。第一，每个人物所赋予的武器种类不同；第二，要有足够的资金；第三，由于各武器的重量不同，也就是要培养足够力气才能携带；第四，由于各武器的等级不同，适当等级的角色才能使用。

当玩家选择好人物时，也就决定这角色以后使用什么武器了。同时，每种武器装备都有不同的功能，能增加的属性能力也各有不同，而且不见得有钱买就能使用。每一种武器装备都有特殊的等级上或能力上的限制，若是等级不够，则根本无法使用。武器装备是这样，补给的物品也是这样，不是每种补给品都适合

玩家吃。不过游戏的另一个特点是武器与物品非常多，就像真实世界一样，有许许多多的物品可以供玩家自行选择。下面是一些常见的武器物品的属性。

(1) 限装武器

月神刀：攻击＝等级×力量÷55，并增加20％的防御。

太阳神剑：攻击＝等级力量÷50，并增加20％的防御。

三叉矛：攻击＝等级力量÷55，并增加20％的防御。

冥王矛：攻击＝等级力量÷50，并增加20％的防御。

水银枪：攻击＝等级力量÷55，不增加防御。

撒旦枪：攻击＝等级力量÷50，不增加防御。

棱镜弓：攻击＝（等级敏捷÷60）－（等级敏捷÷85），不增加防御。

飓风弓：攻击＝（等级敏捷÷50）－（等级敏捷÷85），不增加防御。

主教杖：攻击＝（等级意志÷55）×0.8，不增加防御。

祭祀杖：攻击＝（等级意志÷50）×0.8，不增加防御。

意念戒指：力气＋400，精神＋1500，敏捷＋500，骨气＋500。

永恒戒指：力气＋900，精神＋1700，敏捷＋800，骨气＋600。

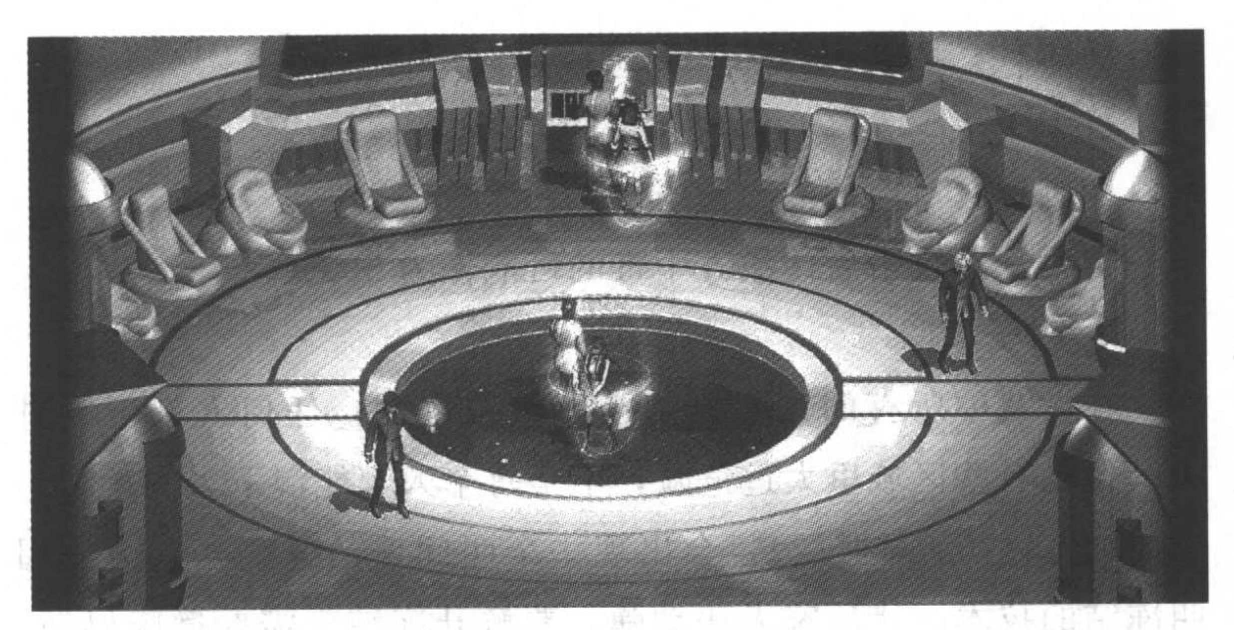
个性戒指：攻击＝（等级意志÷60）×0.4，防御未知。

再生戒指：攻击＝（等级意志÷60）×0.5，防御未知。

(2) 特殊装备

塞利安＋诺亚斯＋风灵靴＋灵水系：单件增加攻击力5％，全套增加攻击力40％。

塔马斯＋拉瑟斯＋善良靴：单件增加对人的防御20％，全套增加对人的防御力80％。



阿比特＋泪痕：单件增加对怪的防御10％，一套增加对人的防御80％。

三神戒：全套装备对每一个角色增加能力值2，并增加基本力量750，增加基本意志750，增加基本敏捷750。

战神甲：只有司令可以装备，力量、意志、敏捷值各加500，并增加攻击力10000。

智慧一套：精神攻击增加30％，防御力增加30％，并降低怪物的攻击20％。

命运一套：攻击力上升30％，并降低怪物的攻击20％。

依理逆斯一套：攻击力增加40％，防御力增加40％，精神攻击增加30％，并降低怪物的攻击30％。

风神剑：增加力气、敏捷和骨气，具体数值未知。

地神魔杖：增加力气、敏捷和骨气，具体数值未知。

复仇女神之弓：增加力气、敏捷和骨气，具体数值未知。

战神之长枪：增加力气、敏捷和骨气，具体数值未知。

疯狂之枪：增加力气、敏捷和骨气，具体数值未知。

（3）针剂

攻击针：增加10％的攻击。

防御针：增加15%对怪物的防御。

反 PK 针：增加15%对玩家的防御。

四围针：对应的能力值+1。

毒手针：攻击后使敌人中毒的可能性为50%。

4. 村子说明

在游戏中所有的住宅区都没有等级限制，任何人都可以进去。但是有些区域里太过危险，不是每个人都能混下去的。

住宅区1（间谍区）：会出现一个叫间谍的怪物，它会使用叫冻结的技术，让玩家无法动弹。要解开冻结就需要撒隆巴斯。这个区主要是以间谍和强盗为主角，有时也会出现一个更厉害的黑社会老大。

住宅区2（新手区）：经常出现的主要是混混和流氓，注意东南方有强盗出现。

住宅区3（强盗区）：强盗出现的频率最高，偶尔会有混混和流氓出现。在这里可以买到染发剂、染料、原色药、撒隆巴斯。

废车场、机器人区、闹区1、闹区2、克曼多（闹区3、闹区4）、沙漠等：会有一些使用远距离攻击的机器人1、机器人2、机器人3、龙军步兵、克曼多、爆发兵等很可怕的强敌出现。

沙漠：要经历世上的风风雨雨，才能进入最高境界的沙漠。因此要在适合等级的地方多次训练，等到等级提高到一定程度后才可进入。沙漠至少目前是最高境界，有无限的挑战等着你。

二、游戏操作

1. 操作用键

从操作上讲，《红月》也是标准的一“鼠”走天下的游戏，

操作相当简易。

移动：以鼠标左键点击想要移动到的地方，就可使人物走动。

跑：按住 Alt 键的同时在想移动到的地方点击鼠标左键，这样人物就会跑起来。

改变方向：按着 Alt 键点选鼠标左键。

攻击：使用一般武器或空手攻击的时候，朝着目标点击鼠标左键，就可开始攻击。如果要使用弓、枪等远距离武器，则按着 Alt 键，用鼠标点击目标即可。攻击目标进入一定范围时，原来的鼠标形状会变成长长的矛形，这时重要的是要抓紧时间。

对话：直接输入想说的话后按下回车键即可。这样就可以看到自己头顶上出现刚才输入的文字。

悄悄话（密语）：如果想和特定的人说话，在对话窗按钮后面，输入要讲悄悄话的名字，再输入对话的内容。在画面上，自己说的话用蓝色显示。

喊叫：在对话窗按钮后面输入内容，或者先输入“!”，再输入对话内容即可。在画面上，自己说的话用黄色显示，可让这一区的人听到。

团体对话：如果只想和团体内同伴说话时，在对话窗按钮后面输入对话内容，或先输入“@”后再输入对话内容即可。

捡物品：流氓或混混等怪物被杀死后会留下物品，只要站在物品上点击鼠标左键即可。这时将鼠标放在物品上面，指针会变成手的形状，也会具体地告知物品的数量。但是，如果物品的重量超过所能负荷的重量时，就无法捡取。在捡钱或捡物品时，如果不能迅速而准确地点选，一眨眼就会被其他人拿走。刚开始可能无法准确下手而眼睁睁地看着物品落入他人腰包，但在多次的训练后很快就会成为“霹雳无敌快手”。

2. 操作界面

(1) 基本属性窗口 (F1)

分别表示力气、意志力、敏捷性以及愤怒。例如，面包可以恢复生命，矿泉水可以恢复法力，敏捷性会在奔跑或喊叫时用到。刚开始没有敏捷性，但是只要暂时站立不动数值就会增加。走路和敏捷性无关。敏捷数值越高可以跑得越久。而愤怒值在愤怒时会上升，如果被怪物攻击也会渐渐上升。因为要经常检查H/M/S/D的数值，所以是在游戏中最好一直开启基本属性窗口。

(2) 人物属性窗口 (F2)

在这个窗口中显示人物的等级、目前经验值、升级经验值(为了升到下一级所需要的经验值能力值)、4种属性(依次为力气、意志力、敏捷、骨气)、技能点数、名誉、负重、金钱等数值。

①技能点数。利用技能点数专攻人物所擅长的属性，比较有利。得到了技能点数后，只要点选想要增加的能力值钮即可。刚开始的时候，也就是等级1的时候，基本会给予2点技能。

②力气。与攻击数值有关，可改变负荷重量能力，与提起物品的体力有关。

③意志力。与魔法技术数值有关。

④敏捷。与被敌人所受到的伤害有关。

⑤骨气。与主角HP值有关。

⑥名誉值。名誉值会依据任务、驱除怪物、决斗来上升或下降，而且会依据名誉值不同，对可以去的地图、可以做的事和技术有所限制。

⑦负重限制。可以携带物品的重量，若满格的话就再也拿不动别的物品了。培养越多的力气就可以携带更多的物品。

⑧金钱。目前所拥有的钱。杀死怪物可以得到钱，也可以捡起掉在地上的钱。可以利用这些钱购买恢复体力的面包或者战斗用的武器，也可将钱直接存入银行里或通过邮件夹带寄给别人或自己。

(3) 物品窗口 (F3)

显示目前所拥有的物品，利用功能键 F3 就可以看到它。拿到的物品会先储存在物品窗，尽量不要将恢复物品一直放在物品窗里，移到快捷窗口里用起来比较方便。放在物品窗时，如果要使用物品，双击要使用的物品即可。点击一次会在右边的窗口上显示有关物品的介绍。

(4) 装备窗口 (F4)

此窗口显示着目前所携带在身上的物品，可以利用功能键 F4 打开。携带物品时，只要在物品窗上双击即可。想要脱掉物品时，只要在装备窗口双击该物品。

(5) 技能窗口 (F5)

显示可以使用的基本技能和特别技能（必杀技）的窗口，可以利用功能键 F5 打开。平常使用的是普通技能，会消耗法力。随着等级的提高以及所选的角色人物的不同，会拥有不同的、更多的技能。

特殊技能是消耗愤怒值的技能，可以在被怪物攻击到愤怒值闪烁的时候使用 1 次。在所属的技能上用鼠标右键双击，就会移动到快捷窗上。点选鼠标右键，就可使用已经登记在快捷窗上的技能了。

(6) 记录窗口 (F6)

可以看画面上过去的对话内容的窗口，可以用功能键 F6 打开。分为系统、呐喊、密语、团体，点选各键可查询过去的对话。

(7) **团体窗口**(F7)

玩家之间组织团体的窗口,可以用功能键 F7 打开。组成团体后,团员间可以互相分享经验值。自己想组建一个团体时,点选画面上的“Group”键,会出现“没有加入的团体,要成立新的团体吗?”的窗口,这时选择“YES”就可以了。组成团体后,点选“+”就可以邀请其他玩家加入。只能邀请在同一个地图上的玩家,而且团员间可以互相检查对方的健康状态。

(8) **热键窗口**(F8)

用快速键使用物品或技术的窗口,可用功能键 F8 打开。想要将物品移动到快速物品窗时,先使用 F3 开启物品窗,用鼠标右键点选物品窗上的物品,物品就会移动到快速物品窗。因为它是照顺序排列的,所以先选择自己常吃的物品,这样使用起来比较方便。放在快速物品窗里的物品,可以用 Ctrl 键加上数字键快速选择,一共可以指定 8 个,分别是 Ctrl+1,Ctrl+2,……储存技术(Skill)的方法也是一样。

用功能键 F5 开启技能窗口,用鼠标右键选择技能,就会移动到快速物品窗口。特殊技能的用法也一样。

(9) **自由军窗口**(F9)

这是自由军信息窗口,可用 F9 打开。如果已经加入自由军,就可以用这窗口得知有关自由军的信息。

①自由军。所属自由军的名称。

②司令官。所属自由军的司令官的名字。

③盟军。显示同盟自由军的情报。

④全体公告。可以看到司令官留下的信息。

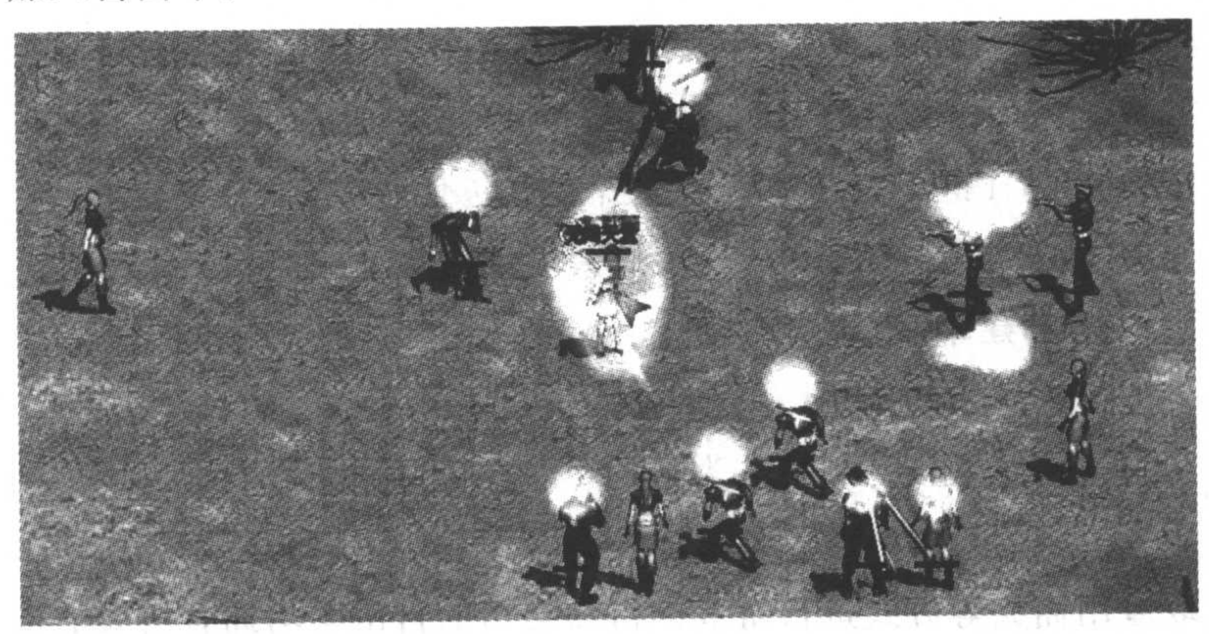
⑤状态。自由军之间战争时,可以看到相互间的战争分数。

(10) **任务窗口**(F10)

可以看到目前正在执行的任务的信息。在这个窗口中会显示

事件名称、目的、剩余时间、探索物品等。

游戏初期因为等级不高，自由军与任务这两个窗口是新手用不到的，只有提高等级才会有任务事件产生，只有一定等级才可加入自由军。



3. **游戏中用到的指令**

注意：所有指令在输入前需要先输入“`”这个符号，就是键盘上“1”左面的键位。

`xy：得到当前坐标。

`movemode on：打开移动模式，直接按住鼠标移动就可以使角色行动。

`movemode off：关闭移动模式。

`pickupmode：点击物品可以自动拾取。

`music on：打开音乐。

`music off：关闭音乐。

`sound on：打开音效。

`sound off：关闭音效。

`trade 玩家 ID：与玩家进行交易。

`asktrade refused：拒绝交易模式。

`asktrade accepted：重新允许交易。

`recall refused：拒绝招回。

`recall accepted：重新允许招回。

`shortkeymode on/off：打开/关闭快捷模式，设定为按 Ctrl 键的状态（解除）。这个指令最重要，如原来在游戏中吃药品需要按 Ctrl+1，现在只要按 1 就可以了。原来切换魔法技能时也需要按 Ctrl 键，现在使用这个指令后也不需要了。

`chatview on（off）：开关聊天显示模式。

4. 创建军团

（1）自由军介绍

自由军是以“和睦”为目的，“军团”作战为主，为了达到成为太阳的目的，可以与其他自由军作战，可以与盟军合作、采取雇用佣兵等方式进行游戏。占领会馆的自由军均拥有所属的楼层、军徽、公告栏及协力者，最佳的自由军可攻占拥有“自由军秘密基地”，让游戏的趣味倍增，让你成为真正的太阳。

（2）自由军构成方式

自由军分为独立自由军、解放自由军、拥有“自由军秘密基地”的自由军。在游戏中，有本据地管理系统、新规自由军创设系统、自由军管理及人力资源管理系统、自由军战争系统、自由军本据地战争系统、自由军协力者（商店）战争系统、自由军秘密基地战争系统、同盟/佣兵系统、自由军情报系统（F9）。

（3）自由军创立步骤

创立自由军的条件：点选自由军本据地 B1 层公用会馆大厅的计算机，就会出现有关加入的步骤样式。一般需要有 10 名 200 等级以上的发起人和 300 等级以上的司令官（名誉值至少要正负 300 以上）才能创立自由军。创立自由军可分为立即创立、招募创立两种。立即创立与目前的自由军创立方法相同。招募创

立则是利用本据地的公用计算机选单的“预备自由军”，来创立招募创立自由军的方式。

(4) 自由军发起人正规兵与自由军正规兵的增加方法

10名的发起人必须在自由军创立时一起邀请。受邀请的玩家处于联机的状况时，邀请窗口会自动开启，受邀请的玩家可选择加入与否。这10名发起人必须与创立自由军的司令官在同一地图上联机才可。

要增加自由军正规兵时，需利用公用会馆大厅的计算机，司令官或者得到司令官赋予权限的部队长才可执行增兵程序。如有本据地时，也可利用本据地的计算机。

(5) 自由军商店管理

只有拥有本据地的自由军才能拥有协力者（商店）。有24个商店老板可成为自由军的协力者。这24个商店是：住宅区1杂货铺、住宅区1武器店、住宅区1离家少女、住宅区1邻家太太、住宅区2杂货店、住宅区2武器店、住宅区2离家少女、住宅区3杂货店、住宅区3地理学者、住宅区3邻居太太、住宅区3离家少女、住宅区3邻居太太2、闹区1科学研究员、闹区1防范队员、闹区2杂货店、闹区2杂货店2、闹区2武器店1、闹区2考古学者、闹区3武器店1、闹区3武器店2、闹区3地理学者、闹区4杂货店、喜玛拉雅杂货铺、喜玛拉雅餐厅。

(6) 拥有自由军协力者的好处

可制定各协力者（商店）贩卖物品的税率（每天只能调整1次），物品的价格会随着此税率变动，拥有此商店的自由军成员购买物品时的价格也不同。也就是说，某自由军拥有商店时，此自由军成员在此可以较便宜的价格购买物品，而其他自由军成员在此就要以较贵的价格购买。另外，自己拥有商店的自由军可得到商店所贩卖物品的部分利润，通常还可得到特殊物品。利润累

积到 1 亿红月币以上时，会自动传送至该司令官的邮箱。

自由军秘密基地的地图是独立构成的，只有拥有本据地的自由军才可通过正当的战争，拥有自由军的秘密基地。自由军秘密基地是由主计算机室、医疗室、物品保管仓库、资金管理室、跳跃房、入口、通路等所构成。

(7) 拥有自由军秘密基地的益处

如成为占领自由军秘密基地的自由军时，可得到自己的新地图，之前自由军们的本据地月租费和自由军们拥有的协力者的利润再分配，并有一定概率可得到特殊物品，还可购得商店中买不到的物品等好处。独立自由军拥有秘密基地时，独立自由军所交纳的金额相对较少，而解放自由军交纳的金额较多。利润累积到 1 亿红月币以上时，会自动传送至该司令官的邮箱。

(8) 靠近自由军秘密基地的方法

点选自由军公用会馆大厅的电梯，输入“B2”，就会出现 4 个门。不管进入哪个门，都会出现秘密基地的东、西、南、北 4 个方向。

(9) 自由军的内部构成

自由军所属人员最多为 200 名，分为司令官、部队长、正规兵。司令官负责自由军的所有责任及拥有权限，而司令官任命的部队长可自行组织部队，且可执行司令官所给予权限的命令。

(10) 自由军本据地的位置

解放自由军→住宅区 2（初学者村庄），坐标 MAP21 的 (42，28)。

独立自由军→住宅区 3（初学者村庄），坐标 MAP29 的 (115，145)。

(11) 本据地的构成方式

本据地的构成方式是地面 20 层楼，地下 2 层的高楼建筑物，

每层楼均可让一个自由军租借占领，总共有20个自由军可进入租借占领。地下一楼是公用会馆大厅，地下2楼是自由军秘密基地。

(12) 自由军标记

申请自由军的同时，可选择能表现本身特色的军徽。此军徽与名字会出现在角色的头上，代表自由军的标识。自由军司令官与部队长，也会用表明职称的标记标识出来。

(13) 本据地选择

司令官点选公用会馆大厅的本据地管理人后，可选择本据地的楼层，与其同时自动缴纳保证金及第一个月的租金费用。

可使用自由军金库（钱、item）、自由军公告栏、邮箱、自由军计算机（本据地管理）。

要得到本据地必须交纳保证金5亿红月币和第一个月使用费1亿红月币。另外，每月需预付1亿红月币的月租费，如未能如期交纳，将失去本据地。

未拥有本据地的自由军，每月必须交付活动费。点选自由军公用大厅的计算机即可交付活动费用。如未能如期交纳，自由军将被解散。

拥有本据地之自由军的司令官，可利用计算机管理自由军，无本据地的自由军可利用公用会馆大厅的计算机。

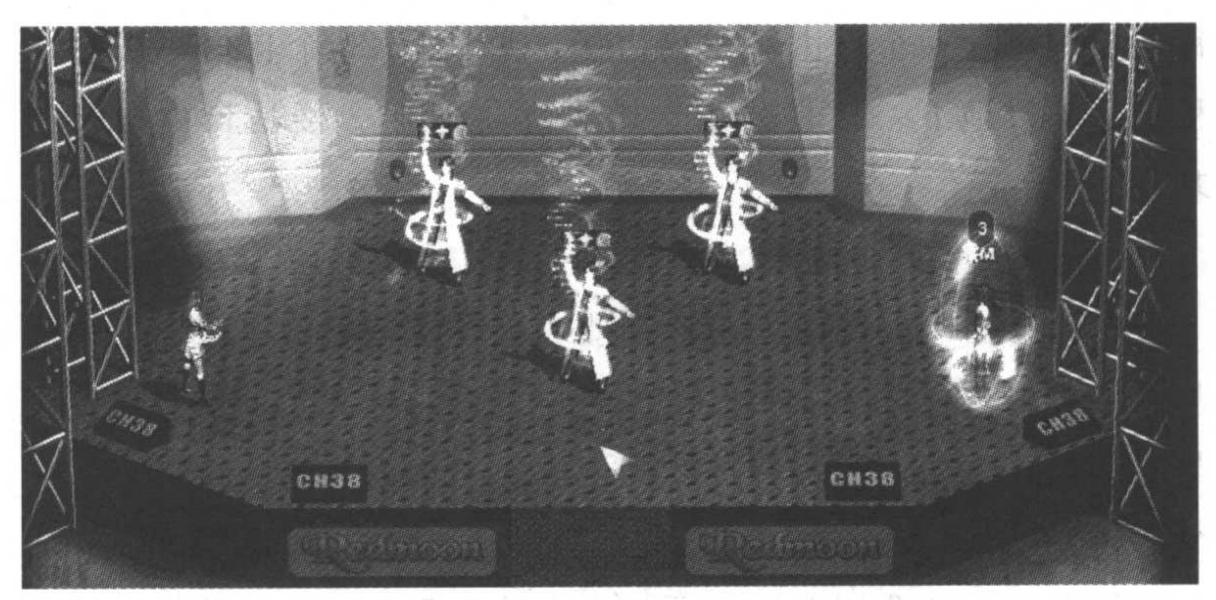
5. 军团战争规则

(1) 军团战争制度

自由军之间的战争是以宣战作为开始，不能拒绝作战。宣战时，必须输入距开始作战的剩余时间等。

每天的战争只能在晚上17:00～24:00开战。

通过战争，独立自由军阵营（解放自由军阵营）被解放自由军阵营（独立自由军阵营）占领11个（过半数）本据地时，被



夺取的本据地全部被初始化，拥有本据地的自由军成为流浪状态。阵营内拥有本据地的自由军也成为流浪状态。成为流浪状态的本据地自由军的商店也被初始化（拥有基地自由军除外）。

本据地处于封锁状态时，任何阵营都不能拥有被封锁的阵营本据地。

如想解除本据地封锁状态，必须夺取其阵营拥有的本据地，使其未满 9 个。

造成本据地封锁的阵营的自由军，可正常使用本据地。

（2） 同盟制度

为了扩张势力，可付出代价与其他自由军同盟，但战争时不能同盟。这时同盟自由军的全体人员的头上，除了原先的自由军标记外，再多一个同盟自由军的标记（最多可与 5 个自由军同盟）。

（3） 佣兵制度

战争时除了自由军同盟以外，也可花钱雇用佣兵。佣兵必须是不属于自由军，且只能雇用 1 名。

（4） 自由军的信息窗口

点选 F9，出现一个显示所有自由军的相关信息的窗口。窗口中可看到司令官、部队长、自由军公告栏、部队公告栏、战争

信息等，并能使用自由军退出、部队退出、新兵雇用/解雇、佣兵雇用/解雇、部队员任命/解雇、返回（拥有本据地秘密基地的自由军返回本据地及秘密基地，拥有多个基地的自由军移动到最初获得的本据地）、跳跃等功能。

（5） 自由军作战的基本原则

同盟的自由军开始作战时，所有同盟关系的自由军也进入战争状态。

从最后一次战争终止的时间起，经过 48 小时后，才能再申请或接受战争。自由军创立 168 小时后，才能作战。

已经打过战争的自由军之间，从自由军作战终止时间起，要经过 120 小时后，才能申请或接受战争。

战争的种类以被宣战的自由军的形态为基准。

战败成流浪状态后，所拥有的本据地被初始化时，之前拥有这本据地者，必须在 24 小时后才能再拥有被初始化的本据地。

宣战后至战争所剩余时间，可设定为 24 小时至 120 小时。

6. 自由军战争系统

自由军战争系统可分为以下几种类型。

（1） 自由军基本战争系统

与没有本据地的自由军作战时属于此种，与前面所述的自由军作战方式相同。以在格斗中赢得的次数（依等级差异的计算方式）来定分数，再以分数决定胜负。

（2） 自由军本据地战争系统

与拥有本据地的自由军作战时，属于这个类型。

胜负判定方法 1：两阵营都已达 1000 点的基本值进行战争。以目前计算分数的方式来计分。

被攻击的拥有本据地的自由军，以之前的计分方式而获得胜利时，只有分数会上升。侵入本据地的自由军，分数会随着时间

的流逝而下降（－1 分/10 秒）。当然，在格斗中胜利时分数会上升。

战争终止时，分数高的一方胜利。

胜负判定方法 2：战争开始后，自由军司令官及部队长在卡森之家会拿到进入本据地的密码及占领本据地的密码，包括自由军管理计算机密码、仓库管理计算机密码、公告栏计算机密码。

拿到可进入的密码时，自由军中任何人都可传给（点选）本据地管理人，宣战方的任何人都可进入要占领的本据地。

进入占领的楼层后，任何入侵军都必须输入 3 个占领密码。

(3) 自由军协力者（商店）的战争系统

只有拥有本据地的自由军才可进行协力者战争。

申请战争方式与前面的本据地相同，只是要将商店选为攻击对象即可。

两阵营都以 1000 点开始，与目前流浪自由军的战争计分方式相同。

与对象商店 NPC 的 4 格内的战争有关的玩家存在时（包括同盟），每秒增加 5 分。

初期商店不属于任何本据地，只要点选对象商店 NPC，就能拥有此商店。

战争终止后，分数高的一方获得胜利。

(4) 自由军秘密基地战争系统（拥有时）

自由军秘密基地作战，只有拥有本据地的自由军才可。

申请战争方式与之前本据地相同，只是将申请要与作战的自由军的自由军秘密基地，选为攻击对象即可。

自由军秘密基地占领军为了防御侵入军，可在秘密基地内利用主计算机安置机关枪、地雷、毒气等。

基地侵入军必须突破自动防卫系统及基地占领军的抵抗，以

占领基地的 main 计算机为目标。

基地侵入军中，4 人同时进入主计算机的踏板时，会显示占领信息，从此刻起开始倒计时 3 分钟。如果其中一人晕倒或离开踏板，倒计时会停止。直到符合条件，才会开始继续计时。利用隐身术、消失、地下步行等的技术进入踏板时，不被承认占领主计算机。

无法在指定时间内占领时，侵入军算是战败。

(5) 自由军秘密基地战争系统（不拥有时）

当秘密基地不拥有时，会将邮件传给拥有本据地的司令官。这时会显示可在某特定日期将其占领。

可占领秘密基地的特定日期，只要是拥有本据地的自由军都可侵入占领。

不拥有时，机关枪、地雷、毒气会自动设定。

无指定时间时，同自由军所属 4 人同时进入主计算机踏板，待 3 分钟后就可占领秘密基地。利用隐身术、消失、地下步行等的技术进入踏板时，不被承认占领主计算机。

7. 自由军解散条件

自由军解散的条件有：自由军司令官发出解散命令时；在战争中战败时，根据解散的处罚适用与否来决定；流浪自由人的状态时，没有交纳自由军活动费；自由军会员中，等级 300 以上的人员不足 11 名的情况下；在游戏中有作弊等不良记录。

三、新手操作

1. 技能点数的分配

新手在刚进入红月世界时就会得到 2 点的技能点数，按 F2（人物窗口）就可以看到 2 点。如选择的是撒达得时，点选一下

左边肌肉图案，就会增加 1 点力气而减少 1 点的技能点数，再点击一下最右边的骨气图案，这样就会增加一点骨气的数值而技能点数会变成零。这样的话，撒达得就会较容易生存下去。

每次升级就会得到技能点数，得到点数后马上依照人物的特性增加力气或意志力、敏捷、骨气等能力值。升级后能力值增加了，对付混混就更容易一些，被混混攻击时也可以撑得久一点。

技能点数的分配主要是从以下几点来考虑。

力气：力气上升，携带物品的负重能力就会提高，攻击敌人时的直接攻击力会变得更厉害。这对撒达得、朴真熙尤为重要。

意志力：意志力上升的话，配合角色等级提高可以产生新的魔法，魔法技术的攻击力、法力总值也会提高。这对菲拉洛、阿基拉尤为重要。

敏捷：敏捷性上升的话，SP 的总值会增加，跑的时间会加长，攻击敌人的时间变长，攻击力（命中率）也变得比较强。这对露娜莉娜、罗贝塔、凯诺、韩智华尤为重要。

骨气（体格）：HP 背景值会增加，被敌人攻击时所能承受的耐力会提高。这对每一个人物都很重要。

游戏初期时战死一次没有什么关系，如果死掉，按一下鼠标键就会从医院开始。这时在画面下方到处移动一下鼠标，当看到圆圆的图形时，点选后就可以复活到红月的世界里了。知道了生死的秘密，就可以正式进入红月的世界。

2. 捡物品和钱的方法

打赢混混或流氓后会有一些钱和鲷鱼烧掉落在地上，这些钱和食物就是努力的代价。首先按下 F2 键，会出现人物窗口、名字等等，窗口最下面的钱就是目前拥有的金钱数。站在钱的上面窗口，再将指针放在钱上，就可以看到金额了。这时点击鼠标就可以把地上的钱收入囊中。按 F2 键可看到钱变多了一点。再按



一次 F2 键的话，人物窗口就会关闭。要是死亡，金钱就没有了。

在游戏中，吃也很重要。打一些混混会留下鲷鱼烧，捡鲷鱼烧的方法和捡钱一样。按 F3 键就会出现物品窗口。这里显示的是放物品的小袋子，确认一下鲷鱼烧的数量。

3. 延长生命的方法

在身体状况不佳时可通过吃鲷鱼烧来延长生命，鲷鱼烧吃完后可用钱购买。按 F3 键点选物品窗口上的鲷鱼烧，将它拉到你的人物上，红色生命线就会上升。再按 F3 键，物品窗口就会关闭。如果在按 F3 键后，正忙着吃鲷鱼烧而被混混攻击，当然会死了。再按一次 F3 键开启物品窗口，按一下 F8 键就会出现快捷窗口，点选物品窗口上的鲷鱼烧后，将它拉到快捷窗的左边第一格里，然后将物品窗口关掉。快捷窗口要一直开启着，因为急着用的时候可以随时使用。生命线变短的时候同时按“下”键和“1”键，鲷鱼烧会减少 1 个，但会延长生命。

有钱但没有鲷鱼烧时，可以到医院门口点选圆圆的图形就可以进入医院。点一下医生，照着医生的指示做，就会延长生命。

4. 在商店购买物品道具

在银行附近徘徊，就会遇到一位站在红色屋顶商店前面的老

人，点击他就可以做买卖。点选后就会在柜台上陈列出各种食物。对新手来讲，目前只有吃鲷鱼烧的份儿了。点选鲷鱼烧再按“BUY”按钮，根据拥有的金钱选择购买的数量。点击“OK”就可以了。刚买的鲷鱼烧在物品窗或快捷窗上显示。

总是将一定量的鲷鱼烧存放在快捷窗里，而且保持随时可以左手按“下”键和“1”键的姿势，努力拼到等级3吧！

5. 怪物

怪物也有很多种，如混混、流氓、黑社会老大、间谍……新手在升级到等级5之前，除了混混，遇到别的都得以跑为主。新手所出生的住宅区2里以混混为主，偶尔也会有流氓出没。一般说来，对付强盗要到等级12或13。

6. 银行

虽然现在已经有了不少的积蓄，但是在等级15前，死了就会将身上所有的财产（钱、鲷鱼烧、武器等）全部归还给社会。在红月的世界里，有一个可以保管财产的银行，即使死了财产也不会消失，复活以后去银行拿回财产就可以了。银行外面没有招牌，位于医院附近，一个前面有圆圆的图形的无名建筑物就是。银行里面有Bank的标识，点选银行员就会开启银行窗口。

储蓄：平常只要带买鲷鱼烧的钱就可以了，其他的钱存在银行里，这样复活时还有些积蓄有助于升级。点选人物窗（F2）上的黄色钱币，将其拉到银行窗口钱币的空格里，输入金额按“OK”，确认一下是否正确存进。

提款：从银行提款用于在商店购买物品或武器的资金。将银行窗口中的钱币点选拉到人物窗口（F2）的钱币右边空格里。输入金额点击“OK”，数一下人物窗口里的金额。

银行窗口下有好几个保管箱，可用来存储物品。

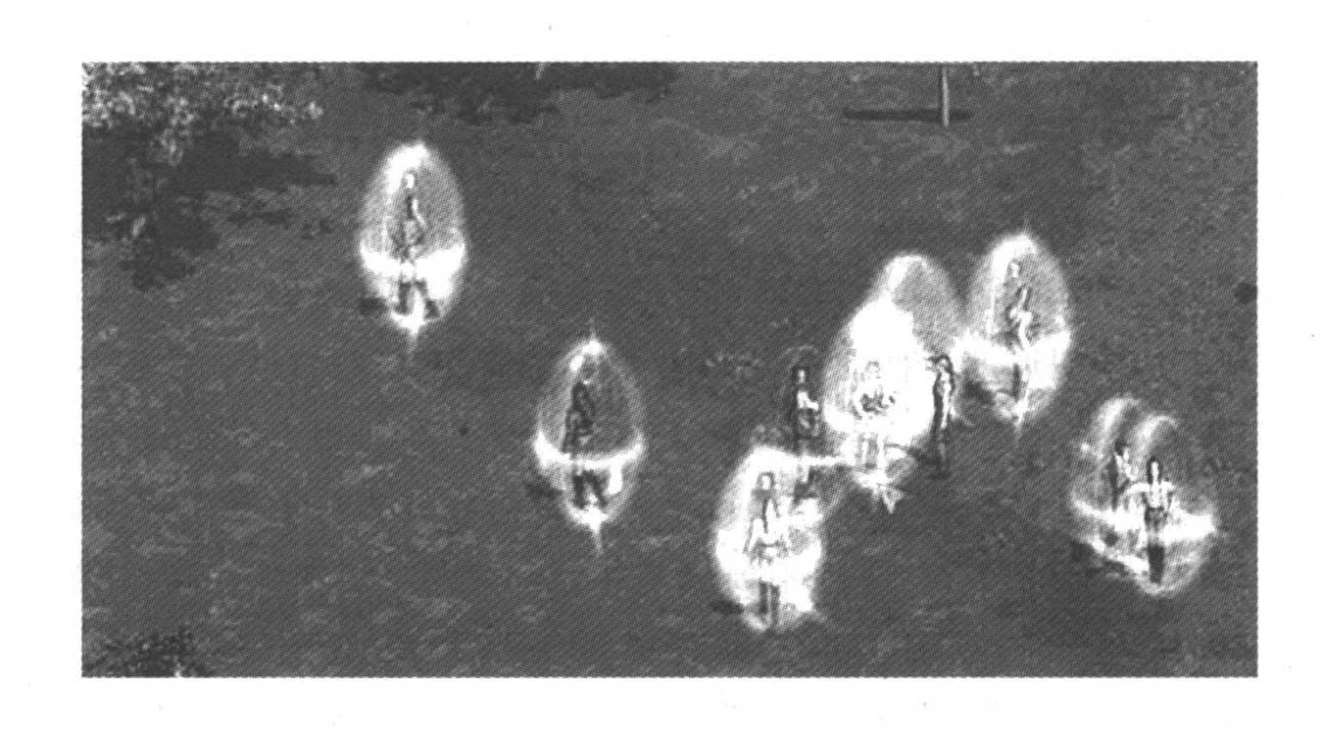
7. **新手活动场所**

新手最常逗留地方是住宅区 2（新手区），等级 20 前，死了以后也会在这里复活。在新手区里随意走来走去，会看到住宅区 2 或住宅区 3 的指针。走到指针附近，就会有圆圆的图形出现，点击这个图形就会移动到另一区去。在等级 10 左右进入住宅区 3 的话，虽然有点辛苦，但是很有趣。等级升到相当的程度后，把大部分的钱和物品存在银行里，仅带一点钱去住宅区 3 看看。不过，即使是等级 14 也不要轻易接近住宅区 1。在住宅区 2 的中央位置往 10 点钟方向走到底，会看到写着住宅区 1 的指针，然后会有一个圆圆的图形出现，这就是进入住宅区 1 的入口。

8. **技能（魔法）的使用方法**

人物选用撒达得，在初级阶段是无法使用魔法的。如果选用菲拉洛或阿基拉等人物，魔法就很重要了。每个人物都有其个人特有的魔法技能和依照等级有所改变的魔法技能。刚开始时，可以使用的技能是各人物所拥有的魔法精神技能。使用时，开启魔法窗口（F5），将魔法拉到想要攻击的敌人身上。但是，要有可以使用魔法的法力才可使用。魔法窗口下面的必杀技（特殊技能）要愤怒数值达到 100％后才能使用，使用方法与基本魔法相同。

魔法与必杀技的简易使用方法：开启魔法窗口，在想要的魔法和必杀技上点鼠标右键。开启快捷窗口确认魔法和必杀技是否正确登录。使用魔法时，只要将光标放在想要攻击的敌人上，按鼠标右键即可。使用必杀技时，将光标放在想要攻击的敌人上，按着左键再按鼠标右键。



四、任务介绍

在游戏中每升 100 级，角色会接到固定的任务。接任务时需要有一定名誉值，如果想得到 300 级的任务，必须有＋200 以上或－200 以下的名誉。玩家在黑名和黄名时是无法接到任务的。

1. 任务 1

达到 100 级时会收到信息，要你去街区 1 右上角的房子里杀一个间谍，完成后可得到去闹区的通行证，并解开名誉值 100 的限制，任务会使你得到道具胶片。完成任务后可以进入闹市。

2. 任务 2

达到 200 级后需要先找闹市 2 的考古学家，正确回答他的问题后，他会让你去找地质学家。地质学家住在宅 3，找到后就可以解开胶片。完成任务后可以进入沙漠。

3. 任务 3

达到 300 级时要去找卡森博士，卡森博士在沙漠 2 的一个小屋里。卡森要你去杀城堡 1 里面的艾丝波，接任务后可以进入城堡 1。任务完成后找卡森回复就可以了。

4. 任务 4

达到 400 级时，卡森博士会派你去杀城堡 2 的谍报高手。谍报高手在城堡 2 的地下室里，任务完成后找卡森回复即可。任务完成玩家才可以进入雪山。

5. 任务 5

达到 500 级后，会在雪山左上得到提示，让你去找卡森博士。卡森此时派你去找沉睡的菲拉洛，接到任务后就可以进入雪堡。在雪堡 4 可以找到沉睡的菲拉洛，回复卡森就完成任务。



这是一款由 Verant SOE 开发的，由上海育碧软件发行的多人的线上角色扮演游戏。每个服务器都同时容纳 2000 名以上的玩家的即时线上游戏。这款风靡全世界的多人在线角色扮演游戏，是一个真正的全 3D 虚拟世界，带给人一种全新的身临其境的感觉。在这个虚拟世界中，玩家可以完全根据喜好为自己的游戏角色选择种族、职业以及其个性化的相貌，尽情地遨游在这个充满奇妙冒险的世界中。

游戏可以在 14 个种族、15 个职业中决定想要扮演的角色，可以是地精、巨魔、洞穴巨人，也可以是游侠、巫师和盗贼等等。有 40 多种独一无二的技能及天赋。有几千种的物品可以收集，其中不乏蕴藏了强大能力的古物。游戏中有 5 个不同大陆可供探索，且都具有丰富的地形。

游戏可以让玩家独自在虚拟世界中冒险，不过还是以组队的方式完成任务更好一些。因为各种职业和种族都有其优缺点，组队能平衡他们的队伍和工作。根据不同的施法职业，共有上百种的法术可供施展。法术也能用来加强武器。

游戏中的 PK 是被控制的，只有愿意参加的人才会被波及，其他人则完全不受影响。同时，游戏中有专门的 PK 服务器，供喜欢 PK 的玩家选择。

游戏具有真实的 3D 环境，并有多种视角可供选择。除了第

一人称视角外，还可由上到下切换成各种角度，这样在作战时可使战术得到良好的发挥。

游戏画面为 SVGA（640×480～1280×1024）32 位颜色，可冒险的区域包括室内的地下城、北极冻原、一望无际的沙漠，以及地下深处等场景。玩家和非玩家人物都是多边形造型。新版本的游戏拥有优化的 3D 图像引擎，完美地体现了真实、美丽的游戏环境。游戏支持 Direct 3D，并针对最新的图形加速技术做最佳化处理。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在太古岁月，统治天界的水晶龙薇仙创造了诺拉斯，并将她的种族带到被冻结的大陆维里斯。薇仙借着她那强而有力的爪子，把诺拉斯的表面击成几个部分。之后，龙族开始漫步在这片大地上，翱翔在天空中，这个阶段称为龙鳞世纪。

这时，其他较弱小的神祇们也注意到了薇仙的所作所为。他们也来到了诺拉斯，留下他们的痕迹。来自地界的巴瑞尔-思瑞斯很快在诺拉斯地腹中的深邃地洞中，造了一个魔法传送门。通过这个大门，将适于此环境的生物散布在诺拉斯的地底。

许多神祇也来到诺拉斯，巴瑞尔-思瑞斯和他们一一接触，说服他们一起讨论这个世界未来的命运。这些神祇每位都在诺拉斯创造了一个种族，以遏止龙族的壮大。巴瑞尔得到了行星的地底，并创造了矮人族。这种魁梧而强壮的生物，生活在诺拉斯群山之下的深处。普雷克斯将他的子民水妖留在深邃海洋中。在诺拉斯的地表，土那瑞创造了精灵，是一种有着无穷魅力和美貌的生物。拉洛斯一泽克造出了巨人族，一种勇猛令人生惧会拼死保

护他们领土的巨大种族。这个阶段称为“元老会世纪”。

这个行星上生命种子所散发的能量，也吸引了更多的神祇，其中一位是仇恨王子伊诺鲁克。伊诺鲁克诅咒那些神祇没有把他加入结盟的约定之中，于是到了精灵发展中的城市塔可斯-息兹，将他们第一代的国王和王后杀死。他对其他一些精灵施以长达300多年的折磨，然后把他残虐的黑暗影像，重新植入这些残余生存者中，让他们以为他们才是伊诺鲁克最高贵的子民。这些属于伊诺鲁克而且称自己为泰尔达的暗黑精灵，最后回到诺拉斯的地底。

接着来到诺拉斯的神祇是布里斯托索普和卡兹-土勒，巴瑞尔会见他们后，策划了第二份盟约，并希望其他的神祇能够让更多神参与这个世界。巴瑞尔回到地底后创造了地精族，外观上有点像矮人，但是更强壮而且筋肉凸出，偏好于修造物品。在地面上，布里斯托索普创造了半兽人，这些矮小精悍的人种敏捷而好奇。恐惧之主卡兹-土勒则将诺拉斯的沼泽和丛林划归己有，创造了绿皮巨魔及爬虫类的蜥蜴人族。而战神拉洛斯-泽克回到地面时，创造了巨魔这种硕大而且会发现问题的智慧种族，以及具有战争概念且具有独立思考能力的半兽人。

这些古老种族逐渐发展了起来，村庄变成了城市，城市变成了王国。巨魔因为致力于战争及劫掠而得到快速发展，变成了大陆上最庞大的泱泱帝国。而他们魔法知识也在快速成长，最后开始入侵地界。战神自己领导了第二次侵略。这场战争的结果震惊了天宫，惹怒了更高等级的神祇。借由他们所结合的力量，终于把拉洛斯-泽克打回他的次元，并用屏障围住。此后，诸神对战神的生物下了诅咒。数以千计的巨魔被消灭，帝国土崩瓦解。巨人们被拆散到大地的各个角落，他们奢华的家园则被诸神用风雪冰霜所摧毁。地妖也受到诅咒。于是“遗迹时代”开始。

尘埃落定之后，最后来到诺拉斯的拥光者梅特尼·玛尔和爱心之后艾洛斯·玛尔夫妇创造了野蛮人，这是一种刻苦耐劳并居住在冰冷且恶劣的北地，靠近巨人帝国的遗址的种族。

随着时间流逝，诺拉斯上其他的文明不断起落，而一些少数的野人部族看到了这个机会，开始征服没落的地方。诺拉斯的种族互相征战。这个阶段称为“血之时代”。

后来出现的种族帝国是精灵族。在土那瑞的东南布满了整片的上古森林。木精灵在高树上建立了许多城市和村落，而高等精灵则在森林的空旷草地处用大理石筑成城市，白塔尖顶林立在森林之中。但是，烈焰王子索罗塞克-北罗对他们下了诅咒，他将巨蛇山脉突起，将太阳燃烧的热焰带给这片古老的森林，于是河流干涸，数年旱灾，森林变成了沙漠，最后迫使精灵离开了土那瑞，只留下他们的往日辉煌。此时为“失落年代”的开始。

在许多的古老种族重新集聚并且定居后，一个小型的野人部族在生理与心智上发生巨大改变。这个小型的开化部落被认为是人类种族的先祖。他们快速增加他们的据点，最后遍及这片大陆。他们学习失落的风土文化，形成的联合帝国遍布整个已知的世界。但联合帝国不知什么原因，很快就没落了。残余的人类大部分居住在土那瑞中心的一片广大肥沃的卡拉那平原上。村落出现并且开始繁荣，发展形成许多种形态的村落及城镇，其中甚至发展出两个大城市。西边的领导者为安东尼-巴勒一世，利用高尚的律法建立了奎诺斯。另外一些有胆量的在泪海冒险的人们，在东边的自由港建成一个热情却又危险的海港都市。

人类后来把土那瑞这片广阔的大陆改称为安托尼卡。由于缺乏资源等原因，战争连年不断。小部分的领导者反对这样的暴力行为，带领众人奔向冰冷的北方。剩下的人们中有个叫埃罗德则，他领着跟随者乘小型的旗舰群，离开奎诺斯向西航行，在奥

都斯岛的荒凉海岸登陆。这个岛上资源贫瘠，无人居住，一切都要靠评议会和人民自己来完成。他们很快地建立了自己的城市艾露丁。这里聚集了许多自称为高等的人类，致力于分析所得到的报告、书籍和卷轴，还有由间谍带回的神器。于是自联合帝国以来的第一个人类法师团体产生了，巫师、幻术师陆续出现在艾露丁伟大的学院之中，形成一股强大且充满学识的力量。于是，“启蒙时代”来临。

数年过去，有一小部分的博学者发现了失落的技艺“降术”。他们于是被标上异端，和别人产生了极大的冲突。这是数百年来博学者之间第一次发生内战。这次内战全靠法术进行，结果极为可怕，巨大的建筑及居所付之一炬，最后这些异端被迫离开艾露丁，在奥都斯南方重新集合。战役中释放出的巨大而神秘的能量在地上形成一个深不见底的坑洞。这些异端者就在这个陷坑的旁边建造了自己的城市佩尼尔。于是，“混乱年代”开始了。

这就是游戏所处的充满惊奇的年代。古代种族们开始重建其往日的辉煌，年轻的种族变得成熟。目前这片大地，冲突和战争变得少见，取而代之的是多重的阵营及联盟的存在，敌友不分。为了冒险，装备起来吧，去寻找盟友及知识，探索这世界中丰富的地下迷城、塔林、地下古墓，探索其他你所想像的地方。学习技能，获取经验、宝藏和装备，接触朋友，对抗敌人。或是当个高尚的人类骑士，或是恶毒的暗精灵盗贼，或是贪婪的矮人商家……去探索吧！

2. 属性解说

游戏中的属性支配了角色的数值：他们一击有多少的威力、生命点数（Hit Points，即 HP)、魔法点数（Mana Points，即 MP)、命中率、闪避率、与非玩家人物（NPC）交易时的价钱和学习技能的快慢。

（1）力量

力量［肉搏战的伤害（Melee Damage）、负重（Weight Allowance）］是各属性中首要的。这很容易理解，力量决定了你的负重上限，1 点的力量可以有 1 点的负重能力。再来，力量亦决定了你的最大伤害限制（Damage Cap），而且在 20 级以后会更为明显。另外还有一点影响颇大，当等级够高时，要能负重足够多，才能带回所找到的或赢得的武器、盔甲及其他战利品。基于上述原因，力量的重要性对肉搏系的职业自然是不用讲了，就算是施法系的职业也该好好考虑。

（2）耐力

耐力［生命点数（HP）、疲劳度（Fatigue）］决定了一开始时的生命点数，以及每升高一级时所能获得的生命点数。当然，计算公式的变化因素不只如此，还考虑了种族和职业的不同。这个属性本来的影响并不太大，但最近的更新却赋予它新的意义。如果希望能承受更多的攻击，耐力就是极为重要的了。另外，耐力也直接影响了耐力点数（Stamina Points 即 SP），以及你的角色多快会感到疲劳。

（3）敏捷

敏捷［闪避率（Dodge Rate）、起始防护等级（Starting AC）］这个属性影响闪躲或避免伤害的机会。当被击中时，会根据盔甲的强度以概率计算吸收了多少伤害。即使有很强的盔甲，敏捷这个属性仍然十分重要。对任何职业来说，花点工夫提高敏捷性有益无害：对肉搏系而言，敏捷能够使你在战争中的表现更为优秀；生命点数和防护等级都很低的施法系，自然希望能越少被击中越好。而且越少被击中，越不容易在施法中被打断。角色起始的防护等级（Armor Class－AC）亦是由这个属性直接决定的。

（4）灵巧

灵巧［命中率（Hit Rate）、乐器演奏（Instrument Playing）］影响了战斗的命中率。有人认为灵巧决定了攻击可以达到最大伤害限制（这和力量有关）的概率，有人认为这个属性只决定了攻击是命中或是落空。这两者在肉搏战时都是十分重要的属性。这个属性对施法者不是太重要，但对吟游诗人来说，灵巧是十分重要的属性，并且可以估算出他们能够把乐器演奏得多纯熟（不过，还有很多属性对吟游诗人也很重要）。

（5）智慧

智慧包括神职性施法者法力点数、对心灵系法术的抵抗力、第三系技能检定。

对神职性施法者及所有起源自他们的混血职业（牧师、萨满巫医、德鲁伊、游侠、圣堂武士），智慧是他们法力点数的指标。对于前3种职业来说，可说是最重要的属性；对后2种职业而言，也必须特别加强。这个属性也同时决定了对心灵系法术的抵抗力，如魅惑术（Charm）。另外，智能提供了技能使用检定为失败后的成功机会。虽然，智力（INT）对于大部分的技能来讲，是比技能优先的第二检定项目。但智能却可能让你在检定为失败后继续使用技能，也许就只有这么一点点可能性，就是惟一的转机。

（6）智力

智力指法师法力点数、技能的增加等。

对非神职性施法者（巫师、幻术师、魔法师、亡灵巫师）以及其延伸职业（暗黑骑士）来说，智力决定了他们的法力点数；同时也决定了人物在技能上成长的速率。对于所有职业来说，智力是个非常重要的属性，特别是对上述前4种非神职性施法者。

(7) 魅力

魅力（团队生存、交易价格、魅惑术成功率）影响了与非玩家人物交易时的价格，同时也影响了他们对你的反应。大多数人都不太重视魅力，但是如果你可用比他人低很多的价钱买到一些原本珍贵而价高的物品，也可算是一种好处。而对一个团队而言，魅力就像是智力之于个人。当领队有很高的魅力，可减少大部分非玩家人物把目标转向你们队伍的机会，这对于你们完成任务是非常有帮助的。这属性同时是魅惑术的检定因子之一，特别对幻术师而言。

3. 信仰

(1) 瘟神博塔索罗斯

博塔索罗斯（Bertoxxulous－The Plaguebringer）的追随者只相信诺拉斯“万物皆死”的真理。他们认为肉体的腐烂是一种美，所以喜欢看腐烂的肉，那种紫红溃烂的伤口是他们最喜爱的事物。这种病态的痴迷让博塔索罗斯的追随者们专心研究招魂术，他们对活物毫无兴趣，惟有身处亡灵的腐尸烂肉中才会感到满足。但是不要以为这些人是在求死，其实他们是在研究长命的方法，好把他们的黑暗教义传遍整个诺拉斯大陆。

(2) 地狱公爵巴瑞尔·思瑞斯

巴瑞尔·思瑞斯（Brell Serilis－The Duke of Below）的信徒认为，地表以上的世界根本就是在浪费空间，只有在贯穿诺拉斯内部的山洞及地道中才能找到真正的快乐。巴瑞尔·思瑞斯的信徒也分成很多派系。魔眼小鬼部落声称它们是巴瑞尔之子，这引起卡拉丁矮人的强烈不满，因为他们认为只有矮人才是巴瑞尔·思瑞斯真正的子民。而裂爪部落的格诺怪物并不同意其他人的观点，认为自己才是巴瑞尔·思瑞斯用泥塑造的惟一造物。进入诺拉斯的地下世界，会发现到处都有巴瑞尔-思瑞斯的信徒，

恩德福正是他们的家园。

(3) 盗贼之王布里斯托索普

布里斯托索普（Bristlebane Fizzlethorpe－The King of Thieves）的追随者都是些享乐主义者。盗贼、演员、赌徒、吟游诗人和吉普赛人大多是他的信徒。这些人比较聪明、乐观，追求生命的智慧。他们也比较放荡不羁，就算是对最神圣的事情也要开足玩笑。他的追随者虽然任性，但很少有邪恶之徒。当然，如果要与这些人相处，还是当心一下自己的口袋。最后要记住一点，千万不要在赌场上成为他们的对手。

(4) 无颜者卡兹·土勒

卡兹·土勒（Cazic-Thule－The Faceless）的信徒害怕他们所信奉的神，深信只有于他人心中创造恐惧才能避免神明的惩罚。他们努力压制所有欲望。恐惧就是他们的生命的真谛，同时他们利用恐惧统治他人。痛苦、暴力、折磨、活人献祭，这些都是他们的工具。很多蜥蜴人是虔诚的卡兹-土勒信徒，但人类种族的信徒也与日俱增。在恐怖与痛苦的噩梦中，一片黑暗的魔影正渐渐吞没诺拉斯的光明。

(5) 爱心之后艾洛斯·玛尔

艾洛斯·玛尔（Erollisi Marr－The Queen of Love）的信徒深信爱能战胜一切。值得注意的是，虽然爱通常是和平的概念，艾洛斯·玛尔的信徒并非是纯粹的和平主义者。他们心目中理想的社会应该充满博爱，摒弃暴力，但同时也认识到诺拉斯并非是这样一块乐土。他们充满激情地关爱他人，热爱这里的每一块土地，愿意为维护和平而献身战斗。艾洛斯·玛尔的信徒的梦想是为他们所爱的人誓死战斗。很多圣堂武士内心深处感受到艾洛斯·玛尔真诚的召唤，最终皈依成为她的信徒。

(6) 仇恨王子伊诺鲁克

伊诺鲁克（Innoruuk－The Prince of Hate）的信徒几乎包括了全部的暗黑精灵，他是他们的“父亲”。他们深信仇恨是创造之力，没有毁灭就没有新的创造。只有敢于直面对手，蔑视敌人，才能理解无畏的真正力量。同情与怜悯在轻视与恶毒面前一文不值。伊诺鲁克的信徒真心相信，只要积聚足够的仇恨，就可以毁灭整个诺拉斯。

(7) 雨之守护者卡拉那

卡拉那（Karana－The Rainkeeper）的信徒笃信风暴的绝对力量。他们崇拜豪雨所带来的勃勃生机，对于沙暴与暴风雨的毁灭力奉若神明。卡拉那的信徒很少是城市的居民，他们大多是农民、猎人、牧场经营者以及其他荒野之人。通常他们会为陌生人提供食宿，挡风遮雨，得以温饱。大部分卡拉那信徒过着流浪的生活，随风漂流。他们为人谦虚、慷慨好客，重视力量与诚信，决不允许别人对卡拉那的教义有丝毫不敬。他们认为，只有依靠卡拉那的智慧与仁慈，诺拉斯的一切才能不被永恒的风暴所吞噬。

(8) 拥光者梅特尼·玛尔

梅特尼·玛尔（Mithaniel Marr－The Lightbringer）的信徒认为勇气正是文明人和野兽的区别所在。他们严于律己，笃信真理，重视荣誉，恪守严谨的道德规范。他们是勇敢而又高贵的战士，与诺拉斯所有邪恶势力作战是他们永恒的使命，为此不惜奉献自己的生命。除非梅特尼-玛尔的圣光能够照耀诺拉斯每一寸土地，否则除魔卫道就是他们天生的宿命。他们都是一丝不苟的严谨人物，决不容忍任何恶作剧与破坏行为的出现。很多圣堂武士都是梅特尼-玛尔的忠实信徒。

(9) 海之主宰普雷克斯

普雷克斯（Prexus－The Oceanlord）的信徒相信真正的力量存在于诺拉斯的深海。他们认为生命是万年之前在深海中形成的，总有一天，海洋势力会再度崛起，拥抱所有的信徒。海之主宰的信徒通常在水域的附近居住、工作。他们尽力传播普雷克斯的福音，感化愚昧的人们，对于胆敢破坏诺拉斯海域的行为决不留情。多数船员与渔夫是普雷克斯的信徒。

(10) 平静之子奎利欧斯

奎利欧斯（Quellios－The Tranquil）的信徒追求和平。他们不是严谨的和平主义者，为了保卫自己与他们所关心的人，有时不惜诉诸武力。他们追求的是内心的宁静，希望了解周围的世界，渴望了解真正的自我，并且尽力协助他人得到知识的启蒙。他们认为只要分享各自的知识，就可以真正拥有世界的和平。因为如果每个人都能充分理解和关心自己、他人，冲突和战争将会消失于无形之中。奎利欧斯的信徒过着流浪的生活，不停地寻找知识，希望借此能发现真正的自我。

(11) 战神拉洛斯·泽克

拉洛斯·泽克（Rallos Zek－The Warlord）的信徒相信适者生存，优胜劣汰是永恒不变的真理。战场是惟一可以让他们找到生命意义的地方。宇宙在冲突中形成与毁灭，胜利者获得一切，而失败者将一无所有。作为弱者，命运注定要遭到强者的摧残、蹂躏。拉洛斯-泽克的信徒清一色都是无畏的战士。

(12) 医神罗塞奈夫

罗塞奈夫（Rodcet Nife－The Prime Healer）的信徒宣誓一生与疾病和死亡为敌，直至战斗到生命的最后一息。慷慨与谦虚是他们的特质，对他人帮助甚多，而所求甚少。他们并不满足于处理已发生的疾病和死亡，更要毁灭这些邪恶的源头。医生和巫

医通常是罗塞奈夫的信徒，而很多高贵的游侠和圣堂武士也会维护罗塞奈夫的教义。他们相信，只有信仰医神，才能有朝一日治愈寰宇被伤害的心灵，才能消除死神的魔影。

(13) 烈焰王子索罗塞克·北罗

索罗塞克·北罗（Solusek Ro－The Burning Prince）的信徒对于烈火那种无拘无束、充满野性的天然力量顶礼膜拜。世界起源于火，也将在火中毁灭。拥有狂野的进取之心才能获得一切。索罗塞克·北罗的信徒几乎无所畏惧，敢说敢做。他们对于社交魅力一屑不顾，但他们往往能够赢得伙伴的尊敬。想要获得元素力量的人，都追随索罗塞克-北罗，因此许多巫师都投入他烈焰的怀抱。

(14) 六尊者特搏纳

特搏纳（The Tribunal－The Six Hammers）的信徒惟一追求的信念就是伸张正义。他们中有些人以守卫或政府官员为职业，坚定的履行神灵所赐予的使命。但特搏纳真正的信徒对于诺拉斯的任何执法机构都不抱幻想，他们自行其是，代表特搏纳伸张正义，惩罚及虐待恶人是他们神圣的使命。特搏纳的信徒铁面无私，富有耐心，且做事井井有条，这是他们的行为准则。一旦不慎错罚无辜，特搏纳会将其打入地狱，接受永恒的折磨。

(15) 万物之母土那瑞

土那瑞（Tunare－The Mother of All）的信徒相信万物都是土那瑞的造物。这些土那瑞的子民无私地帮助诺拉斯，将其看作一个活生生的人，与其一起共生共荣。他们认为是土那瑞赋予诺拉斯生机，从中诞生了生命。正因如此，人类必须膜拜及保护这片土地，尊敬和供养他们的母亲，这样才能得到万物之母的佑护。土那瑞的信徒愿意誓死保护大自然的一切。许多德鲁伊、游侠和精灵都是土那瑞的信徒。

(16) 龙神薇仙

薇仙（Veeshan－The Wurmqueen）的追随者并非都是龙族，但是他们认为龙是最伟大的生物，所以真心崇拜龙神。为了供奉龙神的子民，他们不惜牺牲一切。为了报答信徒的拥戴，龙神对他的信徒非常慷慨，经常提供保护。许多人都因为信奉龙神而获得巨额财富和广博的知识。但是要得到这些必须付出相当的代价。作为虔诚的信徒，他们随时可能成为龙族的食物，但在他们的心目中，信仰即是一种赐福。

4. 角色属性

(1) 野蛮人

野蛮人身材高大，特殊能力为猛击，无夜视能力，出发城镇为哈勒斯。



野蛮人是来自北方寒冷而崎岖地区的人类。因为生长在不毛之地，加上好战的天性，他们比人类更适合作为一名战士。他们通常不修边幅且很少梳洗，看起来不那么优雅。一般来说，他们拥有对人类来说少有的高大身躯和腰围。他们不太怕精灵、洞穴巨人和巨魔，不过对于其他的种族倒是蛮和善的。不管是哪种职业，野蛮人都是强壮的战士，且可以运用猛击将生物击昏。野蛮人的概况如下表。

可从事的职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	103	95	82	70	70	60	55	n/a	无
盗贼	103	95	92	80	70	60	55	＋30	AGN, BRI, TRI
萨满巫医	103	100	82	70	80	60	60	＋30	TRI
战士	113	105	87	70	70	60	55	＋25	AGN, TRI, RAL
驯兽师	103	105	87	70	80	60	60	＋20	MIT, TRI

上表以及以下各表中信仰的英文缩写的中文意思，见以下的说明。

AGN：无神论；

BER：瘟神博塔索罗斯；

BRE：地狱公爵巴瑞尔·思瑞斯；

BRI：盗贼之王布里斯托索普；

CAZ：无颜者卡兹·土勒；

ERO：爱心之后艾洛斯·玛尔；

INN：伊诺鲁克：仇恨王子；

KAR：雨之守护者卡拉那；

MIT：拥光者梅特尼·玛尔；

PRE：海之主宰普雷克斯；

QUE：平静之子奎利欧斯；

RAL：战神拉洛斯·泽克；

ROD：医神罗塞奈夫；

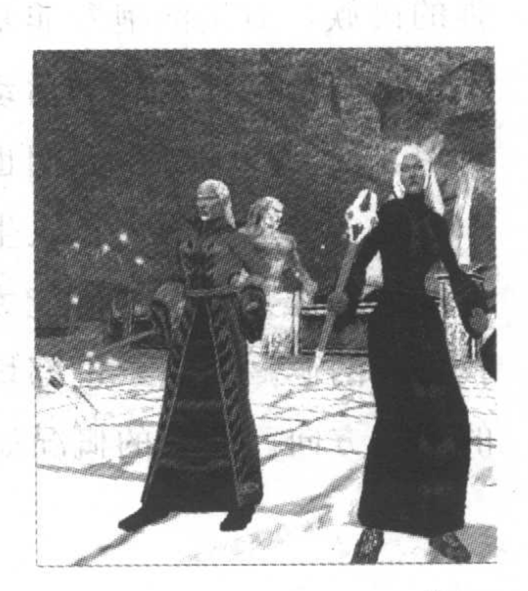
SOL：烈焰王子索罗塞克·北罗；

TRI：六尊者特搏纳；

TUN：万物之母土那瑞；

VEE：龙神薇仙。

(2) 暗黑精灵



暗黑精灵身材矮小，特殊能力为隐蔽、紫外线夜视，缺点是邪恶。出发城镇为尼瑞克。

暗黑精灵是木精灵和高等精灵的同种，但却天性邪恶。他们的肤色黑中泛青，头发银白，有其他精灵相同的尖耳及突出的外貌。暗黑精灵是由

仇恨之君所创造出来的邪恶且古怪的种族。高傲而神经质的个性，暗示了他们可能不是都那么正常。由于生活在地底并将自己奉献给邪神，他们可运用紫外线夜视，在黑夜中视物一如白昼，黝黑的肤色让他们更容易隐蔽。暗黑精灵的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	60	65	90	75	83	99	60	n/a	n/a
牧师	65	70	90	75	93	99	60	+30	INN
幻术师	60	65	90	75	83	109	70	+30	AGN，INN
魔法师	60	75	90	75	83	109	60	+30	AGN，INN
亡灵法师	60	65	90	85	83	109	60	+30	INN
盗贼	60	65	100	85	83	99	60	+30	AGN，BRI，INN
暗黑骑士	70	70	90	75	83	109	65	+20	AGN，INN
战士	70	75	95	75	83	99	60	+25	AGN，INN，RAL
巫师	60	75	90	75	83	109	60	+30	AGN，INN，SOL

（3）矮人

矮人身材矮小，具有夜视能力并能感知方向。出发城镇为卡拉丁。

矮人虽矮，却非常强壮（比起人类来更是如此）且灵巧。他们看起来像个小一号的人类且总是蓄着浓密的胡须。矮人们是顽强的民族，对生活抱着非常严肃的态度。不管从事什么样的活动，就算是打架、喝酒或淘金，他们也都会一心一意地去完成。因为长久生活在地底下，他们都具有夜视的能力。为了寻找可能的矿藏地点，也都培养了很好的感知方向。矮人的概况如下表。



可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	90	90	70	90	83	60	45	n/a	n/a
牧师	95	95	70	90	93	60	45	+30	BRE
圣堂武士	100	95	70	90	88	60	55	+20	BRE
盗贼	90	90	80	100	83	60	45	+25	AGN，BRI，BRE
战士	100	100	75	90	83	60	45	+25	AGN，BRE

（4）博学者

博学者身材适中，没有特殊能力。出发城镇为艾露丁。



他们对于自己的高智商和优雅的社交礼仪而感到无比骄傲，也因此排斥几乎所有体能上的训练。博学者就如同高等精灵一般，觉得自己高高在上而看不起其他的种族。正因为如此，博学者在自己城镇以外的地方，通常得不到商人和旅店主人热情款待。事实上，就连其他人类所在的和平城镇，他们的守卫在看到博学者时都不是那么友善。博学者的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	60	70	70	70	83	107	70	n/a	n/a
牧师	65	75	70	70	93	107	70	+30	PRE，QUE
幻术师	60	70	70	70	83	117	80	+30	AGN，PRE，QUE
魔法师	60	80	70	70	83	117	70	+30	AGN，PRE，QUE
亡灵法师	60	70	70	80	83	117	70	+30	CAZ
圣堂武士	70	75	70	70	88	107	80	+20	PRE，QUE
暗黑骑士	70	75	70	70	83	117	75	+20	CAZ
战士	60	80	70	70	83	117	70	+30	AGN，PRE，QUE，SOL

(5) 地精

地精身材矮小，具有夜视能力和工艺技能。出发城镇为阿克农。

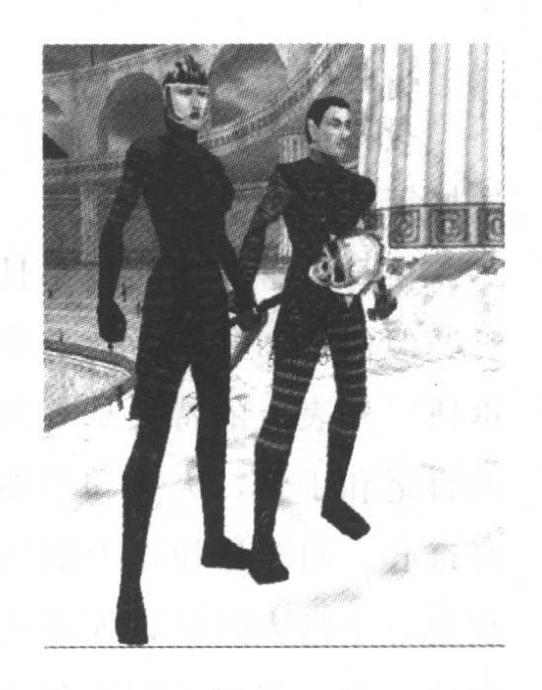


地精们大部分的时间生活在靠近地表的地道里，在某种程度上来说，他们长得很像矮人，但却有着粗糙且更强韧的棕色皮肤。矮人费了半天劲儿将矿藏从地下挖出，而地精便利用这些挖出的矿物制成各式各样的物品。因为他们有上发条而动作的雇员，随处可见的魔法和机器，使得他们的城镇成为诺拉斯最神奇的地方。地精的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	60	70	85	85	67	98	60	n/a	n/a
牧师	65	75	85	85	77	98	60	+30	BER，BRI，BRE
幻术师	60	70	85	85	67	108	70	+30	AGN，BER，BRE
魔法师	60	80	85	85	67	108	60	+30	AGN，BER，BRE
亡灵法师	60	70	85	95	67	108	60	+30	BER
圣堂武士	70	75	85	85	72	98	70	+20	BER
盗贼	60	70	95	95	67	98	60	+30	AGN，BER，BRI，BRE
暗黑骑士	70	75	85	85	67	108	65	+20	BER
战士	70	80	90	85	67	98	60	+25	AGN，BER，BRE，RAL
巫师	60	80	85	85	67	108	60	+30	AGN，BER，SOL，BRE

(6) 半精灵

半精灵身材适中，具有夜视能力。出发城镇有费尔威泽、自由港、克勒辛、奎诺斯。



在人类所在的酒吧和客栈中，说对方只不过是半人类，这是一种羞辱而且肯定会引起一场争端。但是当个半精灵，可就是一件很神奇的事了。他们身兼了人类和精灵所长，但同时也拥有了他们的缺点。他们多半长得很像人类，除了那尖尖的耳朵和出众的外貌。由于有精灵的血统，他们一样可以在夜间视物。半精灵的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	70	70	90	85	60	75	75	n/a	n/a
吟游诗人	75	70	90	95	60	75	85	+25	AGN，BRI，KAR，ERO，MIT，ROD，PRE，QUE，SOL，BRE，TRI，TUN，VEE,RAL
德鲁伊	70	80	90	85	70	75	75	+30	KAR,TUN
圣堂武士	80	75	90	85	60	75	85	+20	KAR,ERO,MIT,ROD,TUN
游侠	75	80	100	85	65	75	75	+20	KAR,TUN
盗贼	70	70	100	95	60	75	75	+30	AGN，BER，BRI，KAR，ERO,ROD,TUN
战士	80	80	95	85	60	75	75	+25	AGN,BER,INN,KAR,ERO,MIT,ROD,PRE,TRI,TUN,RAL

(7) 半身人

身材矮小，具有隐蔽、夜视能力、快速升级等特殊能力。出发城镇为大河谷。



半身人看起来就是小且矮胖的人类，但他们却非常敏捷、灵巧、移动迅速。外表上的特征是有大而毛茸茸的脚掌和手掌，大头和不能被满足的好奇心。对于诺拉斯上面所有的种族来说，半身人都是讨人喜欢而易于亲近的一族。但也正因为如此，某些颇为自律的人们不喜欢他们的笑话、不停的提问和轻浮的举动。半身人的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	70	70	95	90	80	67	50	n/a	n/a
牧师	75	80	95	90	90	67	50	+30	BRI
德鲁伊	70	85	95	90	90	67	50	+30	KAR
圣堂武士	80	80	95	90	85	67	60	+20	KAR
游侠	70	85	105	90	85	67	50	+20	KAR
盗贼	70	70	105	100	80	67	50	+30	AGN，BRI
战士	80	85	100	90	80	67	50	+25	AGN，BRE，RAL

(8) 高等精灵

身材矮小或适中，具有夜视能力。出发城镇为费尔威泽。

高等精灵比其他精灵更为聪明，而且是精灵中的“贵族”(除了黑暗的同类外)。因为他们的文化和社交习性非常接近，非常自律但不乐于助人。他们喜欢用自己的方言交谈，甚至舍弃一

般的语言而声名狼藉。他们和木精灵有着相同的外表，但是较为瘦削且更美丽，皮肤看起来也比较苍白。通常被认为是诺拉斯中最美丽的种族，但外貌却使得他们看不起其他“次等”种族。高等精灵特别自负于他们的纯正血统，这也使得他们比较长寿。尽管较为脆弱，但却别因此低估了他们强大的魔法。高等精灵的概况如下表。



可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	55	65	85	70	95	92	80	n/a	n/a
牧师	60	70	85	70	105	92	80	+30	TUN
幻术师	55	65	85	70	95	102	90	+30	AGN，KAR，ERO，MIT，TUN
魔法师	55	75	85	70	95	102	80	+30	AGN，KAR，ERO，MIT，TUN
圣堂武士	65	70	85	70	100	92	90	+20	TUN
巫师	55	75	85	70	95	102	80	+30	AGN，KAR，ERO，MIT，SOL，TUN

(9) 人类

身材适中，死亡经验惩罚少，无夜视能力，只懂一种语言。出发城镇为自由港、奎诺斯。



诺拉斯上最年轻的种族，但却很快成为世界中最有权威的一族。传说中，他们是古代神祇们回到他们自己的星球前最后创造的种族。人类们辛勤地工作，以期能在诺拉斯中占有一

席之地。他们常被批评说什么都做不好，所以在每个领域中更加努力，通常也都取得成功。可能是因为他们的寿命不长，所以他们面对事情都不会多做考虑。他们没有什么特别的天赋，但却比其他的种族要更快升级。“人类”的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	75	75	75	75	75	75	75	n/a	n/a
吟游诗人	80	75	75	85	75	75	85	+25	AGN,BRI,KAR,ERO,MIT,ROD,PRE,QUE,SOL,BRE,TRI,TUN,VEE,RAL
牧师	80	80	75	75	85	75	75	+30	BER,INN,KAR,ERO,MIT,ROD
德鲁伊	75	85	75	75	85	75	75	+30	KAR,TUN
幻术师	75	75	75	75	75	85	85	+30	AGN,BER,INN,KAR,ERO MIT,ROD
魔法师	75	85	75	75	75	85	75	+30	AGN,BER,INN,KAR,ERO,MIT,ROD
武道家(Monk)	80	80	85	85	75	75	75	+20	AGN,QUE
亡灵法师	75	75	75	85	75	85	75	+30	BER,INN
圣堂武士	85	80	75	75	80	75	85	+20	KAR,ERO,MIT,ROD
游侠	80	85	85	75	80	75	75	+20	KAR,TUN
盗贼	75	75	85	85	75	75	75	+30	AGN,BER,BRI,INN,KAR,ERO,ROD
暗黑骑士	85	80	75	75	75	85	80	+20	BER,INN
战士	85	85	80	75	75	75	75	+25	AGN,BER,INN,KAR,ERO,MIT,ROD,RAL
巫师	75	85	75	75	75	85	75	+30	AGN,BER,INN,KAR,ERO,MIT,ROD,SOL

（10）蜥蜴人

蜥蜴人身材适中，具有夜视能力及快速回复、游泳等特殊能

力。蜥蜴人算是异族，在所有非蜥蜴人城镇中，都会被守卫斩杀。出发城镇为卡比利斯。



蜥蜴人是居住在库那克大陆上的聪明种族。卡兹-土勒创造了他们。他们在过去数千年间，在库那克大陆形成了一个部落。最终，他们联合起来形成一个巨大的帝国，此后逐渐瓦解，留下一段错综复杂和骄傲的历史，以及一个富有的地底冒险探索场所。蜥蜴人的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	70	70	90	85	80	75	55	n/a	n/a
武道家（Monk）	75	75	100	95	80	75	55	+20	CAZ
亡灵法师	70	70	90	95	80	85	55	+30	CAZ
暗黑骑士	85	75	90	85	80	85	60	+20	CAZ
萨满巫医	70	75	90	85	90	75	60	+30	CAZ
战士	80	80	95	85	80	75	55	+25	CAZ
驯兽师	70	80	95	85	90	75	60	+20	CAZ

（11）巨魔

巨魔身材庞大，具有夜视能力、猛击等特殊能力，邪恶。出发城镇为奥格克。

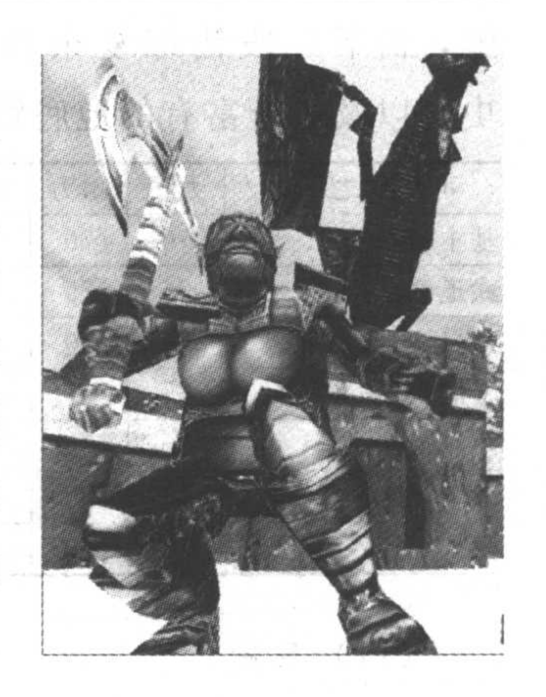


巨魔是最高大的种族，通常有六尺高且达到四百磅之重。巨魔是残忍而畸形的种族，有着獠牙和丑陋的脸孔。他们几乎没有发展出什么社交礼仪，他们对所看到的每样事物都会感到惊奇。他们面对敌人时常采取暴力手段，非要致对手于死地而后快。具

有夜视能力和敲昏生物的天赋，是令人生畏的大力士。巨魔的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	130	123	70	70	67	60	37	n/a	n/a
暗黑骑士	140	127	70	70	67	70	42	+20	CAZ，RAL
萨满巫医	130	127	70	70	77	60	37	+30	RAL
战士	140	132	75	70	67	60	37	+25	AGN，CAZ，RAL
驯兽师	130	132	75	70	77	60	42	+20	RAL

（12）洞穴巨人

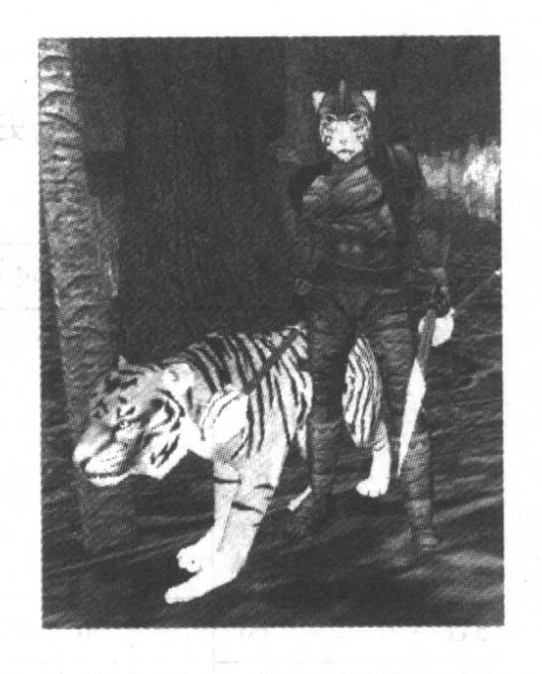


具有夜视能力及快速回复、猛击等特殊能力，邪恶。出发城镇为尼瑞克。

洞穴巨人站着时高达八尺，极其强壮、丑陋、愚蠢、肮脏，皮肤绿色。可以吃任何东西，移动缓慢，喜欢把任何看不顺眼的生物杀死。他们从没真正地试过去亲近其他的百姓。洞穴巨人的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	108	109	83	75	60	52	40	n/a	n/a
暗黑骑士	118	114	83	75	60	62	45	+20	CAZ，INN
萨满巫医	108	114	83	75	70	52	45	+30	CAZ，INN
战士	118	119	88	75	60	52	40	+25	AGN，CAZ，INN，RAL
驯兽师	108	119	88	75	70	52	45	+20	CAZ，INN

(13) 猫人



身材庞大，具有夜视能力及安全落地、潜行等特殊能力，无信仰。出发城镇为沙瓦。

猫人跟诺瑞丝北方的野蛮人有些共性。他们的体型、力量、耐力和顽强皆是非常相似的，天赋的猫性给予他们惊人的敏捷与力气。他们可以跳很远，然后像丛林里的猫一样安静无声地着地。猫人拥有绝佳夜视能力，让他们居住在露卡琳的黑暗之处毫无困难。猫人的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	90	75	90	70	70	65	65	n/a	n/a
吟游诗人	95	75	90	80	70	65	75	＋25	AGN
驯兽师	90	85	95	70	80	65	65	＋20	AGN
盗贼	90	75	100	80	70	65	65	＋25	AGN
萨满巫医	90	80	90	70	80	65	70	＋30	AGN
战士	100	85	85	70	70	65	65	＋25	AGN

(14) 木精灵



身材矮小，具有搜寻粮食、隐蔽、夜视等特殊能力。出发城镇为克勒辛。

乍看之下，这种精灵蛮像人类，但他们所具有非常突出的外表和尖耳，还是可以让人一眼就分辨出其中的不同。木精灵比人类脆弱，但却有着令人惊讶的敏捷和超乎常人的灵

巧。他们有着和高等精灵一样的智力和智慧，但却更有魅力。当他们从树上迁移下来后，更容易和人类融合。就像所有的精灵一般，他们也拥有夜视能力。木精灵的概况如下表。

可从事之职业	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	加值	可选择的信仰
基本值	65	65	90	80	80	75	75	n/a	n/a
吟游诗人	70	65	90	90	80	75	85	+25	AGN,BRI,KAR,ERO,MIT,ROD,PRE,QUE,SOL,BRE,TRI,TUN,VEE,RAL
德鲁伊	65	75	90	80	90	75	75	+30	TRI
游侠	70	75	105	80	85	75	75	+20	TRI
盗贼	65	65	105	90	80	75	75	+30	AGN,BRI,KAR,TRI
战士	75	75	100	80	80	75	75	+25	AGN,KAR,TRI,RAL

5. 货币

在诺拉斯世界中，共有4种货币流通，1000铜币＝100银币＝10金币＝1白金币。一般可以通过以下几种途径敛钱：直接从已被消灭的怪物身上得到；从怪物身上得到某些物品，然后出售给NPC；完成某些任务，会获得一定的金钱；通过交易以技能制作某些物品，然后出售给NPC；玩家之间的交易。

一般需要在以下几个方面支出金钱：向NPC购买装备、法术、生活必备品（如食物、水之类）、战斗消耗品（如绷带、施放某些法术需要的宝石）等，完成某些任务需要消耗一部分金钱。向职业行会导师学习技能（较高技能级数的学习需要支付金钱）。玩家之间的交易要是以金钱为基础的。

二、操作介绍

1. 选项设置

在正式进入游戏之前，可根据计算机配置和自己的喜好设置游戏中的图形选项。例如，要选择3D显卡，可点击“选项设置”进入图形选项设置，选择你的图形加速卡。

还可选择是否使用“露卡琳”种族新造型。这种新版的人物造型需要512MB的内存，不是每台机器都能做得到的。因此要根据自己的机器配置量力而为。

在这一步还可设置游戏画面分辨力、质量等选项。

2. 进入游戏

在根据计算机的配置和喜好设置游戏中的图形选项后，就可进入游戏了。每次进入前，都将先连接更新服务器，以确保您的游戏资料为最新的。然后输账号、密码，登录服务器。点击连接按钮，进入登录界面，输入用户名和密码，点击“连接”按钮进入游戏。

登录成功后，将出现服务器列表。选择要进入的服务器，点击右下角的“Play EverQuest”的按钮。

选择游戏角色。已经创建过角色的，选择一个已创建的角色，点击“开始冒险”进入游戏。

3. 创建角色

设定游戏角色名称，选择游戏角色想担当的种族，再选择游戏角色想担当的职业；点击“选择外貌”按钮，进入脸部设置；设定初时属性，再将剩余点数分配到各个能力上；选择信仰和出发城镇。

4. **聊天系统**

在《无尽的任务》中，可以同时打开或关闭多个聊天频道，互相之间不受影响。一般情况下，玩家只需键入“Enter”即可打开输入状态，默认状态下输入的文字将会以玩家说的形式出现。聊天的指令参见常用命令集。

5. **常见操作设定**

↑↓←→：向前走、向后走、向左走、向右走；

SPACE：跳跃；

NUM LOCK：跑动切换；

D：蹲下；

PgUp：抬头；

PgDn：低头；

Home：视野居中；

A：切换自动攻击；

U：激活目标；

Ctrl+W：显示玩家；

Ctrl+R：奔跑/行走；

Ctrl+S：蹲下/站起；

Ctrl+X：扎营；

Ctrl+D：决斗；

Ins：镜头放大；

Del：缩小；

F12：鼠标视角；

F9：切换镜头；

一：截图；

H：问好；

T：发送信息；

R：回答；

Tab：切换对象；

’：命令模式说；

Shift：命令模式表情；

Alt＋1～Alt＋8：魔法宝石1～8；

Ctrl＋B：魔法书；

Alt＋S：魔法宝石切换。

另外可用1～8定义8个快捷键，用Alt＋H切换快捷键。

鼠标的基本作用：左键用来确定目标（说话的对象，攻击的对象，交易的对象等等）；右键可以查看对象的信息属性，按住右键可以调整玩家视角的方向。

6. 常用命令

（1）一般命令

/匿名［开启/关闭］：其他玩家输入“/显示玩家”和“/显示玩家 所有”命令时看不到你的名字、职业、等级和当前位置。

/暂离［开启/关闭］〈文字〉：你暂时离开时，如果其他玩家与你谈话，就会看到“你告诉〈玩家名字〉，抱歉，我暂时离开。”〈文字〉里输入的内容会替代缺省的自动应答文字。

/协助［目标］或〈玩家名字〉：可以协助离你200英寸距离内的玩家，此时他攻击谁，你也会攻击谁。

/协助［开启/关闭］：在你使用“/协助”命令后，角色是否进入自动攻击状态。缺省设置为进入自动攻击状态。如果希望使用“/协助”后角色不进入自动攻击状态，就必须输入“/协助 关闭”。这是惟一必须输入开启或关闭参数的命令。

/攻击［开启/关闭］：切换攻击状态，缺省快捷键为“A”。注意不要选中电脑人物后随意使用这个命令或者按A键，否则会攻击电脑人物。

/拍卖〈文字〉：在当前区域发送拍卖信息。请只在这个频道进行拍卖。

/自动加入〈频道列表〉：保存频道列表，登录时自动进入这些频道。这个信息保存在 eqclient. ini 的［Defaults］部分，“ChannelAutoJoin=”。

/自动分配［开启/关闭］：自动和其他团队成员分钱。每个成员都要打开这个命令才能分到钱。

/魔法书［1～50］：打开魔法书，进入指定页。

/报错：进入错误报告窗口。

/扎营［桌面/服务器］：允许玩家选择返回服务器选择画面或桌面。可以单独使用/扎营命令。必须首先坐下才能扎营。如果扎营过程中受到攻击，就会取消扎营。

/施放魔法［1～8］：让角色施放魔法。

/频道［团队对话/离体说话/公会对话/拍卖］：切换频道。

/聊天字体［0～5］：只适用于维里斯用户。在全屏模式下更改聊天窗口中的字体大小。

/授权〈玩家名字〉：授权其他玩家捡你的尸体。

/评估：显示目标的统计数据。

/尸体［目标］：召唤 50 英寸范围内的尸体。可以选中角色或者他/她的尸体，前提是该角色已经授权你捡他的尸体。如果该命令没有指定目标，就会召唤你自己角色的尸体，当然尸体必须在 50 英寸范围内。

/拒绝：拒绝决斗。

/解散［目标］：角色选中自己后，用这个命令可以离开团队；团队首领可以用这个命令把在同一区域的某个玩家逐出团队。

/下马（仅限露卡琳）：如果角色失去了使用挽具的能力，你

可以用这个命令让他下马。注意没有“/上马”这个命令，角色只有使用挽具才能骑上马。

/使用能力［1～6｜7～10］：1～6使用能力页上的能力，7～10使用相关的格斗技能。

/决斗或/d：双方都使用这个命令后就可以开始决斗，直到一方“死亡”（失去知觉）或者逃离该地区。在决斗结束之前，决斗的双方不能向其他玩家施放魔法，其他玩家也不能向他们施放魔法。

/动态光影［开启/关闭］：切换动态光影。这个命令在角色拿着火炬等物品时的效果最好。动态光影效果会影响游戏速度，如果发现游戏速度变慢，就关闭这个效果。

/表情〈文字〉或〈文字〉：显示表情，许多表情都有相关的动画。

/离开：和“/退出”命令一样，建议只在无法正常退出游戏时使用。

/变脸（仅限露卡琳）：让你用露卡琳的新模型为角色选择一张新面孔。你必须先激活想选择的种族的露卡琳角色模型，才能变脸。

/快速丢弃［开启/关闭/从不］：是否不经过确认就丢弃物品。缺省参数为“关闭”。选择“开启”时要谨慎，因为有些游戏人物（如商人）会捡地上的物品。

/反馈：进入反馈/评论窗口。

/过滤［开启/关闭］：切换脏话过滤。

/跟随［目标］：角色自动跟随目标。

/朋友〈玩家名字〉：编辑朋友列表。“/friend〈玩家名字〉”会把玩家加入朋友列表，再输入一次同样的命令就把他从朋友列表删除。“/朋友”命令可以显示朋友列表。“/显示玩家 朋友 所

有”可以让你知道列表中的玩家是否和你在同一服务器。每个角色的朋友列表上最多可以列 30 个朋友。如果要删除某个朋友，必须正确输入他/她的名字。

/宝石：让玩家使用游戏宝石。

/团队对话〈文字〉或/g〈文字〉：团队成员都能看到输入的文字。

/帮助［表情/公会/普通］：显示指定范围的命令列表。

/隐藏尸体［所有/无/除了团队］：是否显示游戏中的尸体。显示的尸体越少，游戏越流畅。自己的尸体永远不能隐藏。缺省参数为无。

/忽略〈玩家名字〉：不接受该玩家的所有文字信息。

/察看［开启/关闭］：是否用鼠标右键察看目标状态。

/邀请［目标］：邀请玩家加入团队。只有团队首领可以使用这个命令。

/全屏行囊描述：只适用于维里斯用户。切换显示全屏行囊描述。

/语言：显示目前使用的语言的编号。“/语言［帮助］”显示语言列表和编号。“/语言［编号］”设置当前语言。

/请求组队［开启/关闭］：在“/显示玩家”和“/显示玩家所有”列表中显示你请求组队。

/记录［开启/关闭］：把所有文字存入用户的计算机。记录文件在游戏目录下，文件名格式为 eqlog _（服务器编号）_（玩家名字）.txt。

/位置：显示你在当前区域的坐标。

/掠夺：选择近距离的尸体后，用这个命令进行掠夺。该命令等同于右键点击尸体。

/掠夺无法丢弃的物品［总是/有时/从不］：如何掠夺尸体上无法丢弃的物品。“总是”是缺省设置，在掠夺无法丢弃的物品

时一直会显示提示窗口；“有时”只会显示你的角色无法使用的物品的提示窗口；“从不”将不显示任何提示窗口。

/我：等同于“/表情”。

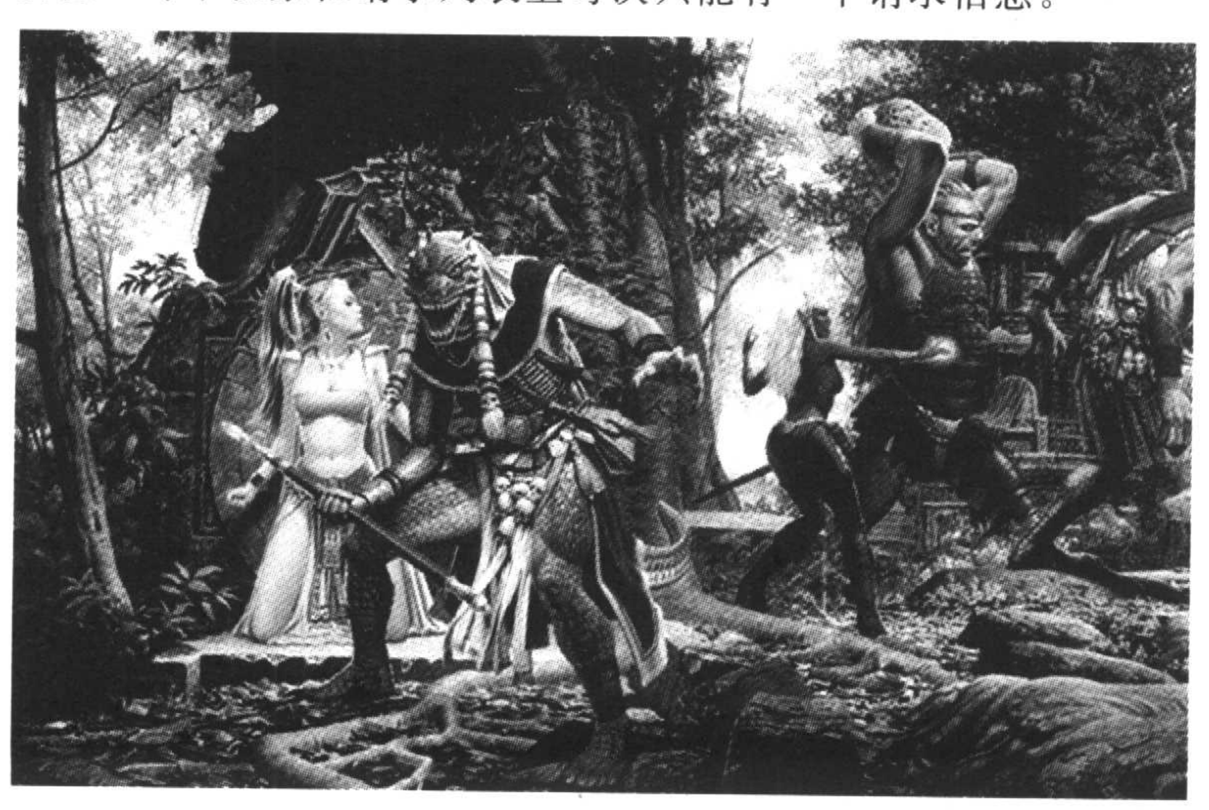
/鼠标速度［0～3］：设置鼠标移动的速度。数字越大，移动速度越快。通常最高设置为3，如果超过3的话，鼠标移动太快，就无法进行游戏了。

/信息：等同于“/告诉命令”。

/写字条〈文字〉：写一些文字，保存到notes.txt文件里。新的文字会被自动加入文件的末尾。一份字条最多写455个英文字母（或227个中文字）。

/离体说话〈文字〉：作为你自己而不是游戏角色说话。该区域里所有玩家都看得到你说的话。请只在该频道离体说话。

/请求〈文字〉：请求游戏管理员的帮助。〈文字〉越详细，游戏管理员越能了解你需要什么帮助。为了防止重复的请求帮助信息，每个玩家在请求列表上每次只能有一个请求信息。



/历时：显示当前角色的生日及总游戏时间。

/退出：立即退出游戏。如果用这种方式退出游戏，因为没有扎营，你的角色会留在游戏中由服务器托管一段时间。由于没有你的指令，他很可能会死去。所以只在急于退出游戏或无法正常退出时使用这个命令，并且风险自负。

/随机 [x，x y]：“/随机 x”能随机生成一个 0～x 之间的数字。“/随机 x y”能随机生成一个 x～y 之间的数字。这可以用来决定随机事件，例如在几个玩家之间决定由谁获得宝物。

/回答〈文字〉：如果玩家收到“/告诉”，就可以用这个命令回答。回答对象只能是最后一个给你“/告诉”的玩家。该命令的快捷键为 R。

/报告〈玩家名字〉：让玩家报告当前聊天窗口里的内容。如果要报告其他玩家的骚扰、脏话等等，就输入他/她的名字。如果要报告关于自己的内容，就输入自己的名字。然后你应该用“/请求”命令，让游戏管理员知道你已经发送了报告。为了防止重复的报告，每个玩家一次只能发送一个报告，只有在进入另外一个区域之后才能发送另一个报告。“/报告”命令只上传你的聊天窗口的最底下 10 行，所以在用这个命令之前，你最好让自己要报告的文字信息出现在聊天窗口的最下方。你可以用 Shift＋PgUp 和 Shift＋PgDn 来寻找你要报告的内容。

/重设窗口：恢复窗口布局的缺省设置。

/回声 [开启/关闭]：切换回声效果。

/左右声道互换：让左右声道互换。

/角色扮演 [开启/关闭]：隐藏你的种族、职业和位置，但仍显示所属的公会，名字显示成紫色，表示正处在角色扮演中。

/服务器过滤 [开启/关闭]：通过服务器过滤其他玩家发来的信息，加快游戏速度。

/大叫〈文字〉：大叫的文字会传遍整个区域。只在该频道使用这个命令。

/显示名字［开启/关闭］：切换显示玩家和电脑人物头上的名字。

/显示魔法效果［开启/关闭］：切换显示魔法效果。

/坐下［开启/关闭］：让角色坐下或者站立。

/分配 数字 数字 数字 数字：与位于同一区域的团队成员分配金钱，4个数字分别代表白金币、金币、银币和铜币。例如，“/分配 4 4 2 0”就是分配4个白金币、4个金币、2个银币、0个铜币，“/分配 4”代表分配4白金币，“/分配 0 0 0 200”就是分配200铜币。

/停止咏唱：吟游诗人可以通过快捷键调用这个命令，停止咏唱。

/姓〈姓〉：20级以上的玩家可以用这个命令输入自己的姓。一旦决定姓后就不能更改，所以一定选择自己喜欢的。

/目标团队援助：输入这个命令可以打开或者关闭。当打开时，你必须指定团队援助魔法的目标，而且在作用范围内的该目标的团队成员也会受到影响（即使不是你自己的团队成员）。当关闭时，团队援助魔法恢复正常。该命令只影响有持续时间的魔法，不会影响医疗、传送、变形及用物品施放的魔法。

/告诉〈玩家名字〉：向目标玩家传送信息。

/时间：显示诺拉斯当地时间和你电脑中的实际时间。

/跟踪列表过滤［红色/黄色/白色/蓝色/天蓝色/绿色］：这是游侠专用的命令，用于决定你不想在跟踪列表里显示的颜色。例如，“/跟踪列表过滤 红色”不会显示“红色”（危险）电脑人物。

/跟踪玩家［开启/关闭］：拥有跟踪能力的角色可以决定是

否允许其他玩家的名字出现在他/她的跟踪列表上。

/跟踪对象列表 [普通/近距离/最高级别/远距离/最低级别]：这个命令是游侠专用的，决定跟踪对象列表的显示顺序。"普通"会优先显示在该区域呆的时间最长的角色；"近距离"和"远距离"分别优先显示距离最近和最远的角色；"最高级别"和"最低级别"分别优先显示级别最高和最低的角色。

/玩家颜色 [聊天类型] 红色值 绿色值 蓝色值：例如，如果想让公会聊天的文字显示为黄色，可以用"/玩家颜色 4 0 255 255"。你也可以直接在选项窗口中编辑。

/显示玩家：显示当前区域的所有玩家。

/显示玩家 尸体：显示当前区域里你的角色的所有尸体。

/显示玩家 所有：显示世界里的所有玩家。

"/显示玩家"和"/显示玩家 所有"可以用来查找玩家。例如：

/显示玩家 巫师 所有：显示所有区域的巫师。

/显示玩家 1 5 所有：显示当前在线的所有 1～5 级的玩家。

/显示玩家 fip 所有：显示所有名字以 fip 开头的玩家。

/显示玩家 游戏管理员 所有：显示所有在线并且没有隐藏的游戏管理员。

/显示玩家 所有 朋友：显示朋友列表中在线的朋友。

/显示目标：对选中玩家用"/显示玩家"命令。

/窗口颜色：适用于维里斯及其后的资料篇。可以让玩家用最新的用户界面来改变窗口的颜色及透明度。格式：/窗口颜色〈窗口名称〉〈红〉〈绿〉〈蓝〉〈透明度〉。这里的〈窗口名称〉表示聊天、魔法、玩家、团队、目标、援助、数据、主要、行囊、跟踪或热盒，而〈红〉〈绿〉〈蓝〉的值在 0 到 255 之间。在〈透明度〉中：0＝关闭，1＝25，2＝50，3＝75，4＝百分之百。重

设窗口颜色时使用“/窗口颜色 <窗口名称>”重设。

/呼救：在 100 英尺范围内的其他玩家会听到你喊救命，并且获知你的大致位置。

（2）交谈（Communication）的指令

/say：跟附近的人物交谈，等于直接按下“Enter”后键入信息。

/［玩家名字］：跟附近指定的人物交谈，信息将不会被其他人看见。

/tell［玩家名字］：只要在同一个世界（伺服器）内，不管多远都可发送信息。

/reply，/r：和最后一个使用/tell 的人物交谈。

/gsay，/g：跟团队（Group）的队友交谈，信息不会被其他人看见。

/shout：大声喊叫，同一个区域（Zone）里面的人物都会听见（此功能请节制使用，以免造成其他玩家的不便）。

/auction：对同一区域的人物拍卖东西时使用（此功能请节制使用，以免造成其他玩家的不便）。

/ooc：使用你的真实身份对所有人发送信息（此功能切勿滥用，否则 GM 会以骚扰玩家之由干涉你）。

/ignore［玩家名］：拒绝接收某个人物以各种方式传达的信息。

（3）信息（Information）的指令

/anon，/a［开启/关闭］：自己匿名，如此其他人用/who 和 /who all 的时候便无法得知您的职业、等级和所在地等资讯。

/who，/w：列出所在区域内的所有玩家。

/who all：列出所在伺服器内的所有玩家。

/who friend all：列出所在伺服器内的你的好友列表（friend

list）中的玩家，必须先将他们加入到好友列表。

/who [x] [y] all：列出所在伺服器内所有等级自 x 到 y 的玩家。

/who [职业缩写] all：列出所在伺服器内所有某职业的玩家，例：/who wiz all，将会显示出所有职业为巫师（Wizard）的玩家。

/who gm all：列出所在伺服器内所有的 GM。

/who [xx] all：列出所在伺服器内所有名字以 xx 开头的玩家。

/friend [玩家名字]：将该名玩家自好友列表中加入或移除。

/who friend：列出你设定了哪些人在好友列表中。

/who corpse：表示所在区域内的尸体。

/consider，/con：衡量生物的能力（等于在生物身上点击鼠标右键）。

/loc：表示所在位置的坐标。

/played：表示这个人物进行游戏的总时数。

/shownames [开启/关闭]：是否显示人物名称。

/time：表示目前 Norrath 的时间。

技巧：如果觉得大势已去时（被一群怪物围殴跑不掉了），打一下/loc 这个指令吧。对找回自己的尸体会很有帮助。

（4）感情表现的指令

/bow(鞠躬行礼)、/cheer(为人家打气)、/cry(哭泣)、/nod(点头表示同意)、/panic(惊慌或惊吓到而大声尖叫)、/rofl(笑到倒在地上打滚)、/smile(微笑)、/wave(挥手道别)、/em [文字](例如 Fala,键入/em fears,就会显示 Fala fears)、/agree(同意)、/amaze(惊愕)/apologize(抱歉)、/applaud(鼓掌喝彩)、/plead(请求)、/bite(咬)、/bleed(流血)、/blush(脸红)、/boggle(迟疑)、/bonk(敲

头）、/bored（无聊）、/brb（马上回来，be right back 的缩写）、/burp（打嗝）、/cackle（咯咯发笑）、/calm（镇静）、/clap（拍手）、/comfort（安慰）、/congratulate（恭喜）、/cough（咳嗽）、/cringe（畏缩）、/curious（好奇）、/dance（跳舞）、/drool（流口水）、/duck（回避）、/eye（注视）、/gasp（倒抽一口气）、/giggle（吃吃地笑）、/glare（怒视）、/grin（龇牙咧嘴）、/groan（呻吟）、/grovel（屈服）、/happy（快乐）、/hungry（肚子饿）、/introduce（介绍）、/jk（开玩笑，just kidding 的缩写）、/kneel（跪下）、/lost（迷路）、/massage（按摩）、/moan（呜咽）、/mourn（哀悼）、/peer（凝视）、/point（指出）、/ponder（沉思）、/puzzle（疑惑）、/raise（抬高）、/ready（准备好）、/roar（吼叫）、/salute（行礼）、/shiver（发抖）、/shrug（耸肩）、/sigh（叹气）、/smirk（嘻嘻笑）、/snarl（咆哮）、/snicker（窃笑）、/stare（瞪眼）、/tap（轻拍）、/tease（逗弄）、/thank（感谢）、/thirsty（口渴）、/veto（否决）、/welcome（欢迎）、/whine（哀诉）、/whistle（吹口哨）、/yawn（打呵欠）。



(5) 宠物的指令

/pet [command]：对宠物下命令。

/pet attack [target]：命令宠物攻击某个目标（target）。

/pet back off：停止攻击。

/pet follow me：呼唤宠物跟随着主人。

/pet guard here：命令宠物保护这个地方。

/pet guard me：命令宠物保护主人，他将会攻击任何攻击主人的生物，或是主人在攻击的生物。

/pet sit down：命令宠物休息。

/pet as you were：让宠物回归大自然。

/pet taunt：命令宠物施展嘲讽（Taunt）技能以将敌人的目标转移过去。

/pet notaunt：命令宠物停止使用嘲讽（Taunt）技能。

(6) 公会（Guild）的指令

/guildinvite [玩家名] [身份]：邀请玩家加入你的公会，如果要请他成为指挥官之一，则在身份（rank）的地方加上0。这个指令只有会长（Guild Master）或是指挥官（Officer）可以用，而只有会长可以赋予其指挥官的权力。会长也可以用这个指令将成员提升为指挥官。

/guildremove [玩家名]：将某位成员自公会中移除，只有会长可以移除指挥官。

/guilddelete：解散公会，只有会长可以使用。

/guildstatus [名称]：显示该公会相关资讯。

/guildleader [玩家名]：转移会长职务，只有会长可以使用。

/guildsay：对所有上线的公会成员传递信息。

/guildwar [玩家名] [持续的时间]：对某一公会宣战，将欲宣战的公会会长的名字输入于 [玩家名] 处，并于 [持续的时

间] 处指定持续的时间（以真实世界中的时间计算）。此处最长可达 14 天，若没有指定则预设为 1 天。被宣战公会的会长必须同样使用这个指令才能起始一场战争。

/guildpeace [玩家名]：在持续时间到达前结束一场公会战争，对方也必须使用同样的指令才能终止。

（7）一般控制（Console）指令

/assist [玩家名]：会自动帮助你将某位玩家目前正在攻击的生物，定为你的攻击目标。这是个非常有用的指令，最好设定热键，才能更有效率地使用它。

/autosplit：和队友平分所有赚来的钱，每个人都要开启这个选项才能成功。

/bug，/b：带出臭虫（Bug）回报画面。

/consent [玩家名]：让某个玩家有权捡拾你尸体中的物品。

/corpse：寻找自己的尸体。

/duel，/d：向指定目标的玩家挑战，这会持续到一方阵亡（被打到不省人事）或是逃出这个区域方会结束。

/feedback：带出回报/建议画面。

/petition [信息]：向 GM 求助，写得越清楚，GM 能够越快地为你解决问题。

/quit：立刻退出游戏。虽然已经离开游戏，但你的人物却不会立刻从伺服器内消失，所以最好在没有危险的地方退出。

/random [x]：自 1 到 x 中随机取出一个数字。

/split [w] [x] [y] [z]：和队友分享赚来的钱，w 为白金、x 为金币、y 为银币、z 为铜币。所有的单位都要键入数字，不要分享的必须键入 0。

技巧 1：在看得到尸体的地方打/corpse，可让尸体跑到脚下。

技巧 2：一般来说，random 是在团队合力杀死一个怪物后，发现里面只有一样宝物，可是大家都有需要，这时可以每人来猜一个数字，再利用这个指令乱数决定谁可以获得，如此比较不会伤害团队的感情。

7. 开始战斗

点击怪物使其成为当前的目标。按“C”键或鼠标右键，鉴定目标等级、阵营。按“A”键进入自动攻击状态。战胜后取得经验值。用鼠标右键点击怪物尸体，取得金钱和战利品。

8. 魔法的记忆和施放

要将魔法记忆起来需要把卷轴抄写入魔法书中。具体做法是：点击魔法书按钮或者按 Ctrl＋B 打开魔法书，用鼠标左键单击拿起魔法卷轴，将拿起的魔法卷轴放入魔法书内，即可学习该法术（魔法书右下角为学习进度条）。

要将魔法记忆到魔法栏，可用鼠标左键单击法术图标，提起此图标，放入法术栏内，即可记忆该法术（魔法书左下角为记忆进度条）。

施放魔法时，选择欲施法的目标，点击法术栏中的图标，出现“施放时间”。施放成功后，效果栏中出现相应的法术图标。

9. 设定热键

要设定法术热键，可持续按住已记忆的法术图标一会儿，提起该法术图标放入热键栏。

设定技能热键时，先设置一个需要使用的技能。点击技能按钮后将会出现 6 个小方格，点击其中 1 个小方格，可设置一个需要使用的技能。按住已设定好的技能按钮一会儿，可提起此按钮，将已提起的技能按钮放入热键栏。

设定命令热键时，要先设定一个需要使用的命令。点击命令按钮后，会出现 10 个已设定好的命令按钮，点击向右按钮可以

看见全新的 10 个要设定的命令按钮。在空白按钮上单击鼠标右键，可设定需要使用的命令。按住已设定好的命令按钮一会儿，可提起此按钮放入热键栏中。

三、新手任务

1. 丛林密探衣物任务

半精灵种族的游侠可在舒法丛林接到此任务。

在舒法丛林游侠行会（177，－6，3.75）找到埃尔恩·派恩维普，表示需要坚韧衣物。可得到特制加工器，得知衣物各部分需要不同原料，分别制作丛林密探手套、帽子、护腕、靴子、裤子、袖套或外套。得到特制加工器和相应的衣物部件图纸。到西卡拉那，由 2 根小蜘蛛丝合成 16 根丝线。到奎诺斯山区，得到 3 张巨田鼠皮、5 根巨田鼠须、7 张长须大蝙蝠皮、1 张长须巨蝙蝠皮和 1 张大田鼠皮。在布莱波罗从格诺怪处，得到破损格诺链制装备系列。放到特制加工器里可制得丛林密探之靴、丛林密探之帽、丛林密探之裤、丛林密探袖套、丛林密探外套、丛林密探护腕、丛林密探手套以及经验值。

2. 德鲁伊的一套衣物任务

人类的德鲁伊可在舒法丛林接到此任务。

在贾格丛林隐士行会（938，421，－120）找到萨尔米克拉，表示需要一套衣物。可得到特制加工器，得知衣物各部分需要不同原料，分别制作德鲁伊手套、帽子、护腕、靴子、裤子、袖套或外套。得到特制加工器和相应的衣物部件图纸。到西卡拉那，由 2 根小蜘蛛丝合成 16 根丝线。到奎诺斯山区，得到 1 张大田鼠皮、3 张巨田鼠皮、5 根巨田鼠须、6 张长须大蝙蝠皮、1 张长须巨蝙蝠皮和 1 张大王蛇皮。在布莱波罗从格诺怪处得到破损格

诺链制装备系列。放到特制加工器里可制得丛林德鲁伊手套、丛林德鲁伊之靴、丛林德鲁伊护腕、丛林德鲁伊之帽、丛林德鲁伊之裤、丛林德鲁伊袖套和丛林德鲁伊外套。

3. 暗黑之子盔甲任务

洞穴巨人的驯兽师可在格格波接到此任务。

到格洛波萨满巫医导师处（421，－437，4）找加拉格，说明是你是加登克的朋友。他让你先去伊诺土勒沼泽杀青蛙，得到4片幼青蛙肉，交给加拉格可得到暗黑之子护腕和部分经验值。然后接下研究动物的任务，需要到伊诺土勒沼泽杀巨鼠，得到1个巨鼠耳和1块巨鼠皮，交给加拉格可得到暗黑之子帽和部分经验值。然后接下“像鳄鱼一样战斗”的任务，到伊诺土勒沼泽得到1个鳄鱼牙齿，交给加拉格可得到1个暗黑之子绑腿和部分经验值。下一个部分的训练内容是到伊诺土勒沼泽杀大青蛙，将1瓶青蛙血液交给加拉格，可得到暗黑之子爪和部分经验值。接着去费洛特杀一些蜥蜴人，带4条蜥蜴尾巴回来给加拉格，可得到“暗黑之子皮甲”和部分经验值。

4. 生锈双手剑任务

洞穴巨人的暗黑骑士可在格格波接到此任务。

到格洛波暗黑骑士行会（511，－959，15）找胡科克，表示想加入暗黑城堡。他让你去伊诺土勒沼泽杀腐烂骷髅，得到4片骨片，交给胡科克可得到生锈双手剑和部分经验值。

5. 烈焰奔袭任务

洞穴巨人的萨满巫医可在格格波接到此任务。

到格洛波萨满巫医行会（16，－488，54）找卡格瑞，表示想要魔法力量，她要你带给她2块幼青蛙肉、2片老骨片，就教你魔法。去伊诺土勒沼泽杀腐烂骷髅，得到2片骨片；去伊诺土勒沼泽得到2块幼青蛙肉。把这些东西交给卡格瑞，可得到魔法

卷轴烈焰奔袭和部分经验值。

6. 生锈双手战斧任务

洞穴巨人的战士可在格格波接到此任务。

到格洛波战士行会（305，－168，26）找杰拉，表示愿意接受测试。于是去伊诺土勒沼泽得到2块幼青蛙肉和1块青蛙肉，交给杰拉可得到生锈双手战斧和部分经验值。

7. 瘟疫生锈小剑任务

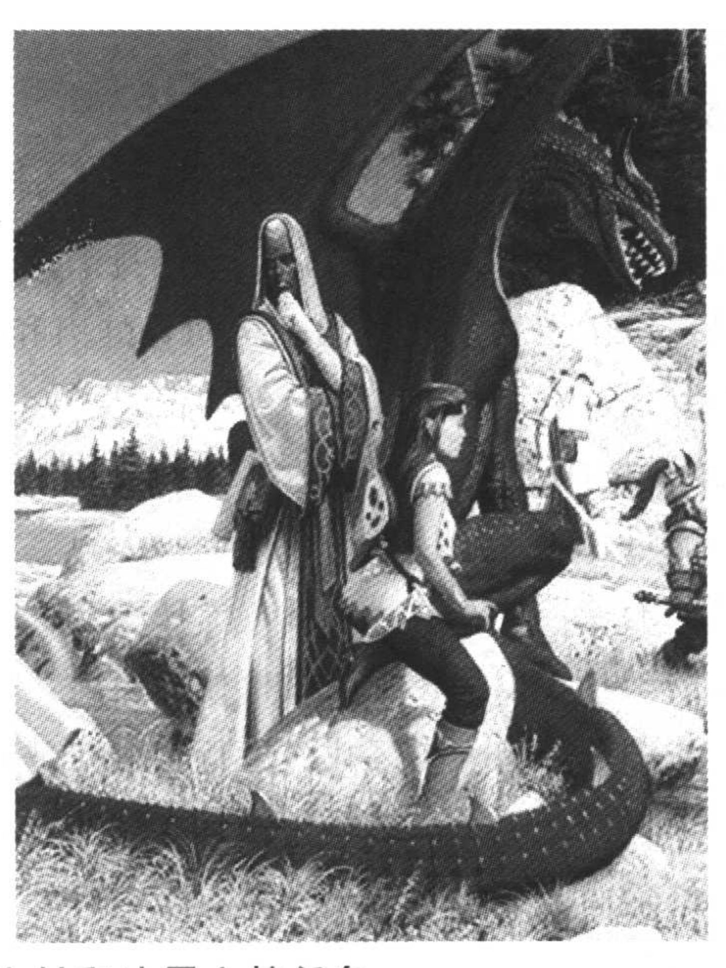
地精的盗贼可在阿克农接到此任务。

到暗黑冥想行会（2069，－508，－182）找卡松恩·费雷诺，要用盗贼的工具，以那些报废的机械为原料，打造一套属于自己的盔甲。先去斯第姆夫山区找深思行会的盗贼吉波·布勒科尼，杀死这个大肆捕杀暗黑冥想行会年轻成员的可恶盗贼，将他身上的吉波小剑带回来交给卡送恩·费雷诺，得到“钝暗黑冥想小剑”。再将这把钝暗黑冥想小剑和一块磨刀石放在锻造炉中磨利。然后将锋利的小剑和1张巨鼠皮一起交给机械铁匠13号，完成最后的点化过程。从阿克农的商人处得到1块磨刀石，在斯第姆夫山得到1张巨鼠皮。将锋利的暗黑冥想小剑和巨鼠皮交给机械铁匠XIII，得到瘟疫生锈小剑。

8. 火之漩涡任务

博学者的魔法师可在艾露丁接到此任务。

到艾露丁魔法师行会（713.00，904.00，67.72）找瓦希尔·加乃，第一次测试要的是召唤匕首和食物。到艾露丁图书馆魔法召唤得到2把召唤匕首和2条召唤黑面包。把这些交给瓦希尔·加乃，得到“门之召唤者手套”和部分经验值。他让你到托克斯拉森林杀死拉盖帕，取下洞穴巨人头颅。完成后得到火之漩涡魔法或者焚烧咒魔法及部分经验值。



9. 仆人之杖和冰霜之柱任务

博学者的巫师可在艾露丁接到此任务。

到艾露丁巫师行会（917.00，744.00，51.72）见贾斯帕·肯舍，答应为他收集原料。拿着他给的空口袋，到常寒峰找到冰怪密探，用空口袋装6个冰怪项链。交给他后得到仆人之杖、部分经验值和一些金钱。他的最后一个徒弟伊拉尼克到托克斯拉去试验冰霜之柱的魔法，但再也没有回来，派你去找他。找到他后拿到一半经文（1张），交给贾斯帕·肯舍，可得到魔法卷轴“冰霜之柱”和部分经验值。

10. 烈焰奔袭魔法任务

巨魔的萨满巫医可在艾露丁接到此任务。

到萨满巫医公会（630.00，983.00，81.50）找到祖洛特，答应为他收集4块幼青蛙肉。到费洛特杀幼青蛙，得到4块幼青蛙肉交给祖洛特，得到魔法卷轴“烈焰奔袭”和部分经验值。

11. 生锈双手战斧任务

巨魔的战士可在奥格克接到此任务。

到战士公会（71，26，25.5）找到考格纳，答应给他 4 块蜥蜴肉。到费洛特杀蜥蜴人得到 4 块幼蜥蜴肉，交给他后就得到生锈双手战斧和部分经验值。

12. 黑影外套任务

巨魔的暗黑骑士可在奥格克接到此任务。

到暗黑骑士公会（56，44，17.50）找到波兰格，表示想要黑影外套。应他的要求到费洛特捕杀蜥蜴密探。密探的身上有时会带着一种和其他同伙联系用的特制横笛。捕杀密探，得到 3 支蜥蜴横笛后，交给奥格克的苏诺格，可得到绿污皮外套。将 3 支蜥蜴横笛和 3 件绿污皮外套交给波兰格，得到 1 件黑影外套和部分经验值。

13. 短击刃任务

野蛮人的战士可在哈勒斯接到此任务。

到哈勒斯战士公会（567，－410，17）找到李斯比泽·麦那夫，表示来为哈勒斯效力。应他的要求到常寒之地杀冰雪兽人骑兵，得到兽人之怒护腕。将 4 个兽人之怒护腕交给李斯比泽·麦那夫，可得到 1 件短击刃和部分经验值。

14. 火炬任务

野蛮人的战士可在哈勒斯接到此任务。

最近冰怪经常在城外打劫常寒峰地区的过往商客。到哈勒斯战士公会（567，－410，17）找到李斯比泽·麦那夫，表示要保护商路。拿着他给你的一个空袋子，在常寒之地杀死冰怪，得到 6 个冰怪项链，交给李斯比泽·麦那夫，得到 5 个金币、火炬、口粮和部分经验值。

15. 破烂皮装备任务

野蛮人的战士、萨满巫医、盗贼可在哈勒斯接到此任务。

到哈勒斯缝纫店（567，－410，17）找到辛德尔，这里的各类精美皮件都是由常寒之地的野兽皮毛制成的。他现在需要幼极地熊背上的几块皮。到常寒之地杀死幼极地熊，得到1张极地熊皮，交给辛德尔，得到部分经验、1个金币和1套破烂皮装备（1次1件，随机）。

16. 粗皮装备任务

野蛮人的战士、萨满巫医、盗贼可在哈勒斯接到此任务。

到哈勒斯缝纫店（567，－410，17）找到辛德尔，接受第二个任务。他现在研究冰雪兽人骑兵专用防具的制作方法，到常寒之地杀死冰雪兽人骑兵，得到2个兽人之怒护腕，交给辛德尔，得到部分经验和1套粗皮装备（1次，1件，随机）。

17. 盔甲和神刀任务

高精灵的圣堂武士可在费尔威泽接到此任务。

到费尔威泽圣堂武士行会（－9，－202，－17）找到塞瑞尔·伍德文，希望加入可达维行会，表示需要1套盔甲。可得到“盔甲装配器”。然后到碎骨部落杀兽人百夫长得到15个粗铜。从费尔威泽的商人处买7瓶水。在大菲达克得到5张大森林蝙蝠皮、4张巨森林蝙蝠皮、4条巨黄蜂工蜂跗节、4块巨黄蜂王腹片、4块巨黄蜂兵蜂背片、1块巨黄蜂兵蜂胸片、1片原质森林蛇怪鳞和1块阿波瑞斯树琥珀。在塞瑞尔-伍德文点选不同的防具，得到不同的粗制模具。

将2块粗铜、1瓶水和粗制护手模具在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜护手和1张大森林蝙蝠皮、2条巨黄蜂工蜂跗节放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者护手。

将2块粗铜、1瓶水和粗制战靴模具在锻造炉中熔炼。然后

把制成的粗铜靴子和2张大森林蝙蝠皮、2条巨黄蜂工蜂跗节放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者战靴。

将1块粗铜、1瓶水和粗制护腕模具在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜护腕和1张大森林蝙蝠皮、1块巨黄蜂王腹片放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者护腕。

将2块粗铜、1瓶水和粗制头盔模具在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜头盔和1张大森林蝙蝠皮、2块巨黄蜂工蜂背片放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者头盔。

将2块粗铜、1瓶水和粗制胫甲模具在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜胫甲和2张巨森林蝙蝠皮、2块巨黄蜂兵蜂腹片放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者胫甲。

将2块粗铜、1瓶水和粗制臂甲模具在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜臂甲和1张巨森林蝙蝠皮、2块巨黄蜂兵蜂背片放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者臂甲。

将4块粗铜、1瓶水和粗制胸甲在锻造炉中熔炼，再把制成的粗铜胸甲和1张巨森林蝙蝠皮、1块巨黄蜂兵蜂胸片放在盔甲装配器中，组合成费尔威泽防卫者胸甲。

法术守护者行会的长老感应到泰尔达乌木面具行会的探子，正潜伏在菲达克与碎骨部落的兽人交换情报，要你在路上杀死和他联系的兽人瑞格尔。到大菲达克，杀死乌木面具间谍，得到乌木面具间谍头颅。杀死百夫长瑞格尔，得到百夫长瑞格尔头颅，交给塞瑞尔·伍德文。特瑞斯·特丝国王和可达维皇家行会对你的表现非常满意，奖给你费尔威泽防卫者钝剑。从费尔威泽的商人处买1块磨刀石，将钝剑和磨刀石放在锻造炉中磨砺，得到锋利的费尔威泽防卫者之剑。将1片原质森林蛇鳞和1块阿波瑞斯树琥珀和剑交给塞瑞尔-伍德文，让他镶嵌在神刀上，得到费尔威泽防威泽神刀。

18. **皮装备任务**

高精灵的幻术师、魔法师、巫师可在费尔威泽接到此任务。

在费尔威泽传送点（462，—600，19）土那瑞神庙找到尤因·斯塔砌斯特，希望有长袍和衣物。得到特别的加工器，以后用它来装配法术守护者之衣。衣物的不同部位要选用不同的原料。在大菲达克得到巨黄蜂兵蜂粉3份、巨黄蜂工蜂粉3份、巨黄蜂王粉1份、布蜘蛛丝10根、原质森林蛇怪鳞2片、破损森林蛇怪鳞3片、森林蛇怪鳞3片和丝线14条（由2根小蜘蛛丝合成）。然后按照尤因·斯塔砌斯特的指点，用不同的图纸和一定的材料，在加工器中组合成法术守护者之袍、法术守护者护腕、法术守护者手套、法术守护者之帽、法术守护者之靴、法术守护者袖套和法术守护者之裤。

这时，尤因·斯塔砌斯特要你去碎骨堡垒走一趟。碎骨堡垒的入口就在大菲达克的北边。进入城堡后去找兽人奇人，拿到他身上的魔法经书。带回来交给尤因-斯塔砌斯特，供法术守护者中的大师钻研其中的魔法，得到粗糙的法术守护者学徒之杖。收集1片原质森林蛇怪和1块阿波瑞斯树琥珀（在大菲达克的成年阿波瑞斯树上）后，将这3件物品一起带回来，让他帮你点化。他将原质森林蛇鳞装饰在杖上，把阿波瑞斯琥珀固定在米斯里支架上，把支架安装在权杖一端，成为法术守护者学徒之杖。

19. **牧师盔甲和森林学徒流星锤任务**

高精灵的牧师可在费尔威泽接到此任务。

在费尔威泽牧师行会（15，—426，0）找到观星者图勒伦，希望能有1套盔甲，于是得到1个盔甲装配器，用来组装森林学徒盔甲的各个部件。制造每个部件所需要的原料各不相同，因此到大菲达克杀兽人百夫长，得到粗铜15块，从费尔威泽商人处购得7瓶水。到大菲达克，收集大森林蝙蝠皮5张、阿波瑞斯发

芽树枝 2 个、阿波瑞斯成年树皮 5 块、阿波瑞斯发芽树皮 2 块、阿波瑞斯幼树皮 2 块、巨森林蝙蝠皮 4 张、银叶翡翠护身符 1 张和磨刀石 1 块。回来找图勒伦，根据所制的盔甲不同，得到不同的模具。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制靴子模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜靴子和 2 张大森林蝙蝠皮、2 块阿波瑞斯发芽树根放入盔甲装配器中，组合成森林学徒之靴。

将 1 块粗铜、1 瓶水和粗制护腕模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜护腕和 1 张大森林蝙蝠皮、1 块阿波瑞斯发芽树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒护手。

将 1 块粗铜、1 瓶水和粗制护腕模具放入锻造炉中熔炼，再将制成的粗铜护腕和 1 张大森林蝙蝠皮、1 块阿波瑞斯发芽树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒护腕。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制头盔模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜头盔和 1 张大森林蝙蝠皮、1 块阿波瑞斯幼树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒头盔。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制胫甲模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜胫甲和 2 张巨森林蝙蝠皮、2 块阿波瑞斯幼树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒胫甲。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制臂甲模具放入锻造炉中熔炼。然后将制成的粗铜臂甲和 1 张巨森林蝙蝠皮，2 块阿波瑞斯幼树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒臂甲。

将 4 块粗铜、1 瓶水和粗制胸甲模具放入锻造炉中熔炼。然后将制成的粗铜胸甲和 1 张巨森林蝙蝠皮、2 块阿波瑞斯成年树皮放入盔甲装配器中，组合成森林学徒胸甲。

盔甲制完后，再找图勒伦接任务。这时从克勒辛的费尔达城来了一个带着宝石的商人，途中遭到一个名叫古勒克·布瑞格的

碎骨兽人袭击，宝石也被抢走了。于是去大菲达克打败古勒克·布瑞格，得到银叶翡翠护身符，交给观星者图勒伦，得到生锈的森林流星锤。然后从费尔威泽商人处购得1块磨刀石，将流星锤和磨刀石放在锻造炉中熔炼，得到“精致的森林流星锤”。再把精致的森林流星锤和1个原质森林蛇怪鳞片、1块阿波瑞斯树琥珀交给观星者图勒伦。他会将原质森林蛇鳞装饰在森林流星锤上，把阿波瑞斯树琥珀固定在剑柄圆头上，用一种闪闪发亮的物质将锤头抛光，得到森林学徒流星锤。



20. 残刃盔甲任务

博学者的暗黑骑士可在佩尼尔接到此任务。

在佩尼尔暗黑骑士行会（938，421，－120）找到法兰塔，希望有一套盔甲和武器，于是得到1个盔甲装配器，用来组装残刃盔甲的各个部件。制造每个部件所需要的原料各不相同，因此从佩尼尔商人处购得水7瓶，到瓦洛得到粗铜15块、破地灵皮5张、地灵的整皮3张、地灵的原皮1张、钙化头盖骨1个、钙化腕骨1块、钙化指骨2节、钙化脚骨2块、钙化臂骨2块、钙

化胫骨 2 块、钙化胸骨 1 块和钙化肋骨 1 块。找到法兰塔，根据所制的盔甲不同，得到不同的模具。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制头盔模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜头盔、1 张破地灵皮和 1 块钙化头盖骨放入盔甲装配器中，组合成残刃头盔。

将 1 块粗铜、1 瓶水和粗制护腕模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜护腕、1 张破地灵皮和 1 块钙化腕骨放入盔甲装配器中，组合成残刃护腕。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制护手模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜护手、1 张破地灵皮和 2 节钙化指骨放入盔甲装配器中，组合成残刃护手。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制靴子模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜靴子，2 张破地灵皮和 2 块钙化脚骨放入盔甲装配器中，组合成残刃战靴。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制臂甲模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜臂甲、1 张地灵的整皮和 2 块钙化臂骨放入盔甲装配器中，组合残刃护臂。

将 2 块粗铜、1 瓶水和粗制胫甲模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜胫甲、2 张地灵的整皮和 2 块钙化胫骨放入盔甲装配器中，组合成残刃胫甲。

将 4 块粗铜、1 瓶水和粗制胸甲模具放入锻造炉中熔炼。再将制成的粗铜胸甲、1 张地精的原皮、1 块钙化胸骨和 1 块钙化肋骨放入盔甲装配器中，组合成残刃胸甲。

盔甲制完后，再找法兰塔接任务。由于地灵部落打造兵器的技术历史悠长，如果了解这项技术，有助于揭露他们的阴谋。于是前往瓦洛，找到地灵的铁匠铺，打败地灵铁匠大师，找到“卡尔波克部落铁匠传统”这项古老技术的秘方，交给法兰塔，得到

残刃钝弯刀和部分经验值。

从佩尼尔商人处购得1块磨刀石，将这把残刃钝弯刀和1块磨刀石放在锻造炉中磨砺，得到残刃锋利弯刀。到托克斯拉森林找到1张大刺蛇皮和1个石化眼球。将这3样东西交给法兰塔，法兰塔将大刺蛇皮装饰在弯刀上，把石化眼球固定在剑柄圆头上，用一种闪闪发亮的黑色物质将利刃抛光，可得到残刃弯刀和部分经验值。

21. 阿巴托尔学徒衣物任务

博学者的亡灵巫师可在佩尼尔接到此任务。

在佩尼尔亡灵法师行会（762，840，－80）找到沙瓦拉·维尔诺，希望有一套修炼的衣物，于是得到1个加工器，用来制作阿巴托尔初学者的衣物。衣物每个部件需要的原料各不相同，因此到托克斯拉森林得到丝线14根（由2根小蜘蛛丝合成）、黑寡妇蜘蛛丝9根、刺蛇皮6张、大刺蛇皮6张和巨刺蛇皮3张。找到法兰塔，根据所制的盔甲不同，得到不同的图纸。按照沙瓦拉·维尔诺的指点，将材料和图纸合成阿巴托尔学徒之帽、阿巴托尔学徒护腕、阿巴托尔学徒手套、阿巴托尔学徒之鞋、阿巴托尔学徒袖套、阿巴托尔学徒之裤和阿巴托尔学徒之袍。

再回去找沙瓦拉·维尔诺接任务。据说在阿巴托尔发现一个地灵招魂法师，精通招魂法术。人们经常看到他在卡尔波克部落的瓦洛进出。于是杀死秘术瑞克菲得到神秘地灵羊皮纸，交给沙瓦拉·维尔诺，得到粗劣的阿巴托尔学徒之杖。再到托克斯拉森林，从消逝鬼魂处得到石化眼球，加上1张巨刺蛇皮，交给沙瓦拉·维尔诺。他将巨刺蛇皮装饰在权杖上，将石化眼球固定在支架上，把支架安装在权杖的一端，随后用一种闪闪发亮的黑色物质将权杖抛光。玩家得到阿巴托尔学徒之杖和部分经验值。

22. 圣堂装备任务

博学者的牧师可在佩尼尔接到此任务。

在佩尼尔牧师行会（1153，537，－38）找到萨德洛·查莫特，希望有一些装备，于是得到1个盔甲装配器，用来制作盔甲的各个部件。由于各部件所需要的原料各不相同，因此从佩尼尔商人处购得7瓶水，到瓦洛取得粗铜15块、破损的地灵皮5张、地灵的整皮3张、原质地灵皮1张、地灵头盖骨1个、地灵指骨2节、地灵腕骨1块、地灵臂骨2块、地灵肋骨1块、地灵胸骨1块、地灵脚骨2块和地灵胫骨2块。

将2块粗铜、1瓶水和粗制头盔模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜头盔和1张破损的地灵皮、1块地灵头盖骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧头盔。

将2块粗铜、1瓶水和粗制护手模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜护手和1张破损的地灵皮、2节地灵指骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧护手。

将1块粗铜、1瓶水和粗制护腕模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜护腕和1张破损的地灵皮、1块地灵腕骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧护腕。

将两块粗铜、1瓶水和粗制臂甲模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜臂甲和1张地灵整皮、2块地灵臂骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧臂甲。

将4块粗铜、1瓶水和粗制胸甲模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜胸甲和1张原质地灵皮、1块地灵胸骨、1块地灵肋骨放在盔甲装配器中，组合成合成圣堂惊惧胸甲。

将两块粗铜、1瓶水和粗制靴子模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜靴子和2张破损的地灵皮、2块地灵脚骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧战靴。

将两块粗铜、1瓶水和粗制胫甲模具放入锻造炉中熔炼。再把制成的粗铜胫甲和2张地灵整皮、2块地灵胫骨放在盔甲装配器中，组合成圣堂惊惧胫甲。

盔甲完成后，再找萨德洛-查莫特。这时，在托克斯拉森林有个名叫特拉格·奥马斯的牧师妄图以一己之力守护这个森林。要你去把他的人头拿来。将特拉格·奥马斯头颅交给萨德洛-查莫特，得到生锈的圣堂惊惧棒。从佩尼尔商人处购得磨刀石1块，与生锈的圣堂惊惧棒放在锻造炉中磨砺，得到“精致的圣堂惊惧棒”。再到托克斯拉森林取得1张大刺蛇皮和1个石化眼球，将3样东西交给萨德洛-查莫特。他将大刺蛇皮装饰在棒上，把石化眼球固定在棒柄圆头处，用一种闪光的黑色物质将武器抛光，得到圣堂惊惧棒。

23. 叶行者装备任务

木精灵的德鲁伊可在克勒辛接到此任务。



在克勒辛德鲁伊行会（704，224，77.06）找到阿里法·迷斯鲁那，准备开始训练，于是得到1个叶行者装配器。用它来组合一些魔法部件，以制成打造叶行者盔甲所需要的原料。一旦原

料制成后，就可以用织机按照正确的图纸制作各个盔甲部件。到大菲达克取得布蜘蛛丝 17 根、小蜘蛛腿 1 条、小精灵之尘 1 份、黄蜂翅膀 1 条、山狼头盖骨 1 块、白酒 1 瓶、小精灵翅膀 2 条和烧为灰烬的光之石 1 块。从克勒辛商人图鲁达购得鱼饵 1 份。从碎骨部落兽人百夫长处得到 1 瓶水、兽人指骨 1 节、兽人脚骨 1 块、兽人胫骨 2 块、兽人盆骨 1 块和碎骨皮带 1 条。从克勒辛商人克温处购得小油灯 1 把和火炬 1 把。在大菲达克取得原质森林蛇怪鳞 1 片、黄金强盗牙齿 1 个和军团护腕 1 个。从碎骨部落商人图鲁达购得白酒 1 瓶。

将 2 根布蜘蛛丝、1 条小蜘蛛腿、一些精灵之尘和 1 个鱼饵放在装配器中组合。制成原料后和帽子模具一起放在织机中，就可以得到叶行者之帽。

将 1 根布蜘蛛丝、1 条黄蜂翅膀、1 块山狼头盖骨和 1 瓶白酒放在装配器中组合。制成原料后和护腕模具一起放在织机中，就可以得到叶行者护腕。

将 2 根布蜘蛛丝、2 张小精灵翅膀和 1 把火炬放在装配器中组合。制成原料后和袖套模具一起放在织机中，就可以得到叶行者袖套。

将 3 根布蜘蛛丝、1 块烧为灰烬的光之石、1 瓶水放在装配器中组合。制成原料后和靴子模具一起放在织机中，就可以得到叶行者靴子。

将 4 根布蜘蛛丝、1 节兽人指骨、1 块兽人脚骨和 1 个小油灯放在装配器中组合。制成原料后和绑腿模具一起放在织机中，就可以得到叶行者绑腿。

将 3 根布蜘蛛丝、1 块兽人胫骨、1 块兽人盆骨和 1 条碎骨皮带放在装配器中组合。制成原料后和手套模具一起放在织机中，就可以得到叶行者手套。

衣物齐备后再去找阿里法·迷斯鲁。到附近的碎骨兽人部落拿到他们的详细作战计划。将碎骨部落兽人首领处取得的碎骨作战计划和兽人使者的碎骨作战念珠 2 串，交给阿里法·迷斯鲁，得到叶行者弯刀。

24. 黯淡弯刀和破损魔杖任务

木精灵的德鲁伊可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛德鲁伊行会（636，213，77.06）找到心木大师，因为德鲁伊是禁止舞刀弄剑，只能拿些生锈的钝器充数。到碎骨部落打败兽人百夫长，取得生锈短剑 1 把、生锈长剑 1 把、生锈阔剑 1 把和生锈锉剑 1 把。将这些物品交给心木大师，得到黯淡弯刀或破损魔杖和 6 个金币。

25. 木精灵战士装备任务

木精灵的战士可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛德鲁伊行会（352，269，77.00）找到瑞格伦，要你向翡翠战士显示你的实力。于是前往大菲达克深处取得破狼皮 1 张、蝙蝠皮 1 张、骨片 1 个和小蜘蛛眼 1 个。交给瑞格伦，得到任一装备或宝石和少许金钱（如黯淡短剑或天青石）。

26. 木精灵战士装备任务 2

木精灵的战士可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛战士行会（318，264，77.09）找到乔赛林·格林布雷德，要你向翡翠战士显示你的实力。于是前往碎骨部落打败兽人百夫长，取得粗铜 1 个和兽人纵火犯火炬 1 个。在碎骨部落取得 1 瓶水、破损的森林蛇怪鳞和磨刀石。在大菲达克取得森林蛇怪鳞、原质森林蛇鳞、阿波瑞斯幼树皮、阿波瑞斯发芽树皮、成年阿波瑞斯树皮、阿波瑞斯树琥珀。交给乔赛林·格林布雷德，得到任一装备或宝石，还有少许金钱。

27. 木精灵游侠装备任务

木精灵的游侠可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛游侠行会（457，496，115.50）找到拉恩·孙法，要求消灭讨厌的淘气小精灵。于是前往大菲达克，取得小精灵之尘6份，交给拉恩·孙法，得到任一材料的无边系列装备（如粗皮之靴、镶拼之靴）和少许金钱。

28. 怒击链甲任务

木精灵的游侠可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛游侠行会（443，507，117.53）找到萨马坦斯·拉米克，要求接受训练，得到怒击装配器。然后去菲达克和碎骨部落那里收集一些原件放在怒击装配器里面，组合成盔甲的原料。将原料按各个部件图案放入锻造炉中，打造相应的盔甲部件。只要告诉他需要打造的盔甲部件，就会得到相应的原料配方和图纸。于是前往碎骨部落兽人百夫长得到粗铜20块、骷髅胫骨1块、撕裂的兽人脚1只、兽人腓骨2块、兽人锁骨1块、兽人腕骨1块、兽人指骨2节和兽人胫骨1块。到大菲达克收集优质胶胨1块、小蜘蛛眼1个、巨黄蜂毒囊2个、大寡妇蜘蛛腹甲1块、小精灵翅膀1条、蜘蛛腿2条、原质森林蛇鳞1片、原质森林蛇鳞1片和黄金强盗牙齿1个。从克勒辛商人克温那里购得1份口粮、吉卜赛酒1瓶。从西公共大陆虚幻处取得光之石1块。

将2块粗铜、1块优质胶胨、1个小蜘蛛眼和1份口粮放在装配器中组合。将组合成的原料和这个模具一起放入锻造炉熔炼，得到怒击链制衬帽。

将1块粗铜、1块骷髅胫骨、1条小精灵翅膀和1瓶吉卜赛酒放在装配器中组合。将组合成的原料和这个模具一起放入锻造炉熔炼，得到怒击链制护腕。

将2块粗铜、2个巨黄蜂毒囊、1块大寡妇蜘蛛腹甲和1瓶

白酒放在装配器中组合。将组合成的原料和袖套模具一起放入锻造炉熔炼，得到怒击链制袖套。

将3块粗铜、3只撕裂的兽人脚、2条蜘蛛腿放在装配器中组合。将组合成的原料和靴子模具一起放入锻造炉熔炼，得到怒击链制靴子。

将4块粗铜、1块兽人腓骨、1块兽人锁骨、1块光之石放在装配器中组合。将组合成的原料和腿甲模具一起放入锻造炉熔炼，得到怒击链制腿甲。

将3块粗铜、1块兽人腕骨、1块兽人胫骨，2节兽人指骨放在装配器中组合。将组合成的原料和护手模具一起放入锻造炉熔炼，就可以得到怒击链制护手。

将5块粗铜、1块兽人腓骨、1个黄金强盗牙齿、1片原质森林蛇鳞、1块兽人肋骨和1只兽人之眼放在装配器中组合。将组合成的原料和外套模具放入锻造炉熔炼，得到怒击链制外套。

完成外套后回去找拉米克。他说有许多精灵被碎骨部落抓去当人质，并在极其恶劣的条件下做奴隶般的繁重工作。据说有个兽人在监禁人质的牢房里巡逻，身上有一把万能钥匙，可以打开所有的牢房。于是，去碎骨部落打败兽人百夫长，得到兽人肋骨1块、兽人之眼3个；打败兽人守护者，得到碎骨大师牢房钥匙1把。将这些物品交给拉米克，得到菲达克勇士长剑。

29. 木精灵游侠装备任务

木精灵的盗贼可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛盗贼行会（552，156，161.09）找到埃克平，要你消灭森林里的淘气小精灵。于是前往大菲达克，取得小精灵之尘6份，交给埃克平，得到任一材料的皮装备（如破烂的小手套、镶拼小袖套）和少许金钱。

30. 手鼓任务

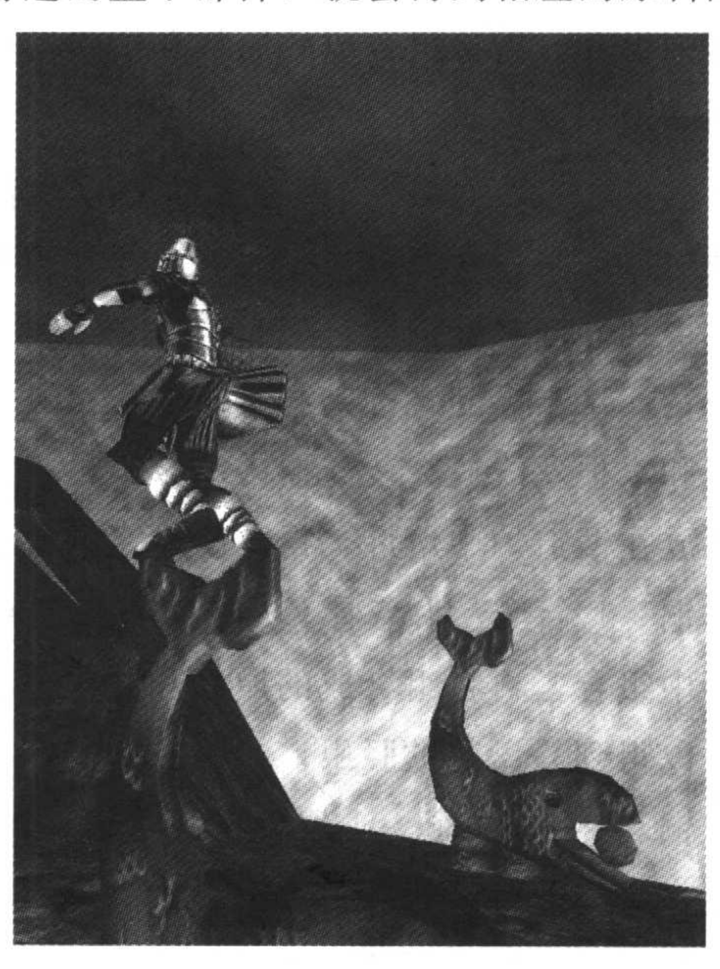
木精灵的吟游诗人可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛吟游诗人行会（252，242，77.09）找到西里亚·温德汉，要你取些小蜘蛛丝回来换几根琴弦。于是前往大菲达克，取得小蜘蛛丝 4 根，交给埃克平，得到手鼓和 1 个金币。

31. 静谧之歌盔甲任务

木精灵的吟游诗人可在克勒辛接到此任务。

在克勒辛吟游诗人行会（285，298，77.00）找到萨林·特奎森，要求接受训练，得到和谐装配器。再在大菲达克、碎骨部落和克勒辛四处搜寻必需的原件，用这个装配器制造盔甲的原料。原料做好后，用各个模具在锻造炉中打造相应盔甲部件。只要告诉他要打造的盔甲部件，就会得到相应的原料配方和模具。



在大菲达克收入集仙灵翅膀1只、优质胶脨1块、巨黄蜂毒囊1个、幼年蜥蜴怪皮1张、普通狼皮1张、黄蜂翅膀2条、大寡妇蜘蛛腹甲1块、小精灵翅膀2条、原质森林蛇鳞1片、黄金强盗牙齿1个、博朗尼身体器官1个、丝线1条和小蜘蛛腿1条。从克勒辛酒吧老板利斯南处购得甜酒1瓶和绷带1条。从碎骨部落兽人百夫长处得到粗铜20块、兽人头盖骨1块、兽人头皮1张、兽人腓骨1块、撕裂的兽人脚1只、兽人胸骨1块、兽人头颅1个、兽人臂骨1块和兽人肋骨1块。

将2块粗铜、1只仙灵翅膀、1块优质胶脨和1份甜酒放在装配器中组合，再将组合成的原料和这个模具放在锻造炉中熔炼，可得到静谧之歌头盔。

将1块粗铜、1只巨黄蜂毒囊、1张幼年蜥蜴怪皮和1条绷带放在装配器中组合，再将组合成的原料和护腕模具放在锻造炉中熔炼，得到静谧之歌护腕。

将2块粗铜，2只黄蜂翅膀、1块大寡妇蜘蛛腹甲和1张普通狼皮放在装配器中组合，再将组合成的原料和护臂模具放在锻造炉中熔炼，得到静谧之歌护臂。

将3块粗铜、1只撕裂的兽人脚、2只小精灵翅膀、1个博朗尼身体器官和1根丝线放在装配器中组合，再将组合制成的原料和这个模具放在锻造炉中熔炼，得到静谧之歌靴子。

将4块粗铜、1个兽人头盖骨、1张兽人头皮和1块兽人腓骨放在装配器中组合，再将组合成的原料和胫甲模具放在锻造炉中熔炼，就可以得到静谧之歌胫甲。

将3块粗铜、1条蜘蛛腿、1块兽人胸骨、1个兽人头颅和1块兽人臂骨放在装配器中组合，再将组合成的原料和护手模具放在锻造炉中熔炼，就可以得到静谧之歌护手。

将5块粗铜、1块兽人腓骨、1片原质森林蛇鳞、1个黄金

强盗牙齿、1只兽人之眼和1块兽人肋骨放在装配器中组合，再将组合成的原料和胸甲模具放在锻造炉中熔炼，得到静谧之歌胸甲。

完成整套盔甲后回去找萨林-特奎森，要你潜入碎骨部落，把被密探偷走的1把崭新的琴拿回来。去碎骨部落打败兽人百夫长，得到破裂的兽人下颚骨2块，从兽人密探那里夺回撒拉林恩之琴，交给萨林·特奎森，得到静谧之歌长剑。



《仙境传说》原来称《世界末日》，是一款专业的3D在线游戏，改编自李明真的同名幻想漫画，场景丰富，有代表科幻的中世纪的村庄、精灵居住的森林、烈日曝晒的沙漠、东洋科幻风格的村庄等。这款游戏还另外增加了外传篇，展示出一个比漫画原著更有幻想性及临场感气氛的世界。

游戏增加了很多华丽的3D背景画面，同时也有2D人物角色，特征表现得也很不错，如职业、性别和使用团体小组的特性。城镇里的所有建筑也经过重新设计，使游戏焕然一新。另外还有很多显示出制作水平的特征，如灯光设备的特殊效应等。

不同一般在线游戏的是，游戏窗口主要是以分界面和控制为基础的。操作起来很简单，挪动点击鼠标就可以了。通过申请，玩家也可以在这个分界面上选择一个漂亮的外表（SKIN）。

考虑到职业的变化，玩家必须增加6个基本的参数。不像目前的游戏，职业是通过你的经验值和名声来选择的，通过使用不同的参数就可以改变职业的种类。接着从更多的不同选择中选择你需要的职业，这样就会改变你目前的状态。

为了获得职业，玩家就必须加入职业行会。在每一个行会中都有一些行业独有的功能，包括玩家的信息、适当的职业警告和能够使用的特权，这里也允许一个职业行会的捐款。如果不参加

行会，也可以参加俱乐部。俱乐部允许很多人加入，具有一些团体在线功能，诸如公告牌、项目公告板和投票等。不同于行会的是，他可以在俱乐部里捐更多的钱款。

游戏在音乐上的主要特点是每一个区域都有一个特殊的音乐效果。游戏由自由音乐小组专门为游戏演奏乐曲，每一支曲子都与游戏背景相得益彰。

游戏的画面非常出色，增加了很多游戏工具，如颜色的变化，会让颜色的状态重新复制。战斗效果将会适应游戏类型的需要。

在游戏中，玩家自己可开辟聊天室，可避免不认识的玩家来打扰，可和想聊天的对象开辟秘密小房间进行对话。聊天室除了具有哈拉功能，在玩家进行商品交易时，还可开辟一个聊天室进行线上交易，就像是自己另辟一个小小市集一般。与此相比，其他很多游戏都需到市场上等待交易，在交易的过程中也无法进行对话。因此，《仙境传说》的玩家通过此种实时互动的功能，让线上交易进行得更为完美。

《仙境传说》目前有组群的功能，立即更新的事项可在游戏内进行检索，可以更容易找到自己的朋友，这有些类似聊天区的朋友检索机能。

一般网络游戏大多为固定的游戏接口，画面单调会使得玩家容易厌烦，而某些复杂的选择方式，只会使玩家懊恼不已或是束手无策，更让新手玩家感受到稍稍的困难。因此《仙境传说》将玩家接口采用窗口方式，仅标示出必要的部分画面，位置亦可让玩家自由变更，不需要的窗口可最小化甚至关闭，几乎所有画面都可在游戏画面上检视，对玩家而言使用上比以前更加简便而舒适。

一、游戏介绍

1. 背景故事

在这个古老的虚幻的神话故事里有 3 个种族，分别是神族、人类和魔鬼。由于大规模的战争发生，给神族、人类和魔鬼带来了严重的威胁。于是，这 3 个种族之间进入长期的混战局面。

很早以前，人类就生活在这个地方，后来他们渐渐变得高傲和自私，将人类的缺点一一暴露出来。在其间，有很多不祥的征兆出现，将原本平衡的世界给打破了，于是战争又重新爆发，和平的生活再度陷入战争。

这时，一个巨大的声音威吓着神族、人类和魔鬼这 3 个种族，巨大的野兽也向他们发起了猛烈的进攻，世界不断出现山洪暴发、地震，各种神秘的魔鬼也纷纷降临。当和平的局面打破之后，巨人始祖（Ymir）挺身而出，来平息战争，恢复和平。玩家将扮演这个角色进行一个长期的冒险活动。

2. 游戏场景

（1）伊斯鲁得岛

这里是一座滨海的小岛，也是首都的卫星城市，中央的市集前面有许多人贩卖水果，临海的岸边还有凉椅整齐地排列着，坐在这里看看海浪也是仙境生活的乐趣，有机会的话还能在某个秘密的角落发现象征英勇剑士的铜像。

（2）普隆德拉

人口稠密的首都，中央美丽的圆形广场不分昼夜都会有人潮聚集，城市中有许多美丽的角落，仔细找找或许会有意想不到的收获。

（3）梦罗克（Morroc）

风景特殊的沙漠城市，贩售许多罕见的物品，还有著名的埃及人面狮身像。

（4）爱尔贝塔

海港型都市，浪潮与海鸥的叫声让整座城市充满夏日午后悠闲的气息。据说在港边的那艘沉船埋藏着宝藏，由可怕的骷髅船长率领众多骷髅海盗镇守，接近者格杀勿论，寻宝者往往一去不回。

（5）吉分

在吉分城外有一座神秘的空中橘子凉亭，这可是公认仙境中最具仙境的地方。从上俯瞰被海水环绕吉分，特别有一种心旷神怡的感受。

（6）斐扬（Payon）

这是很特别的一个城市场景，在众多欧式城堡建筑中，却存在着一座纯东方风格的古老城市。仔细看，连 NPC 的衣服也是古式穿着，在这里的石板路上闲步漫游也是一种可以放松身心的方式。

（7）艾尔帕兰

北方的一座空城，没有 NPC，进入屋子的传送点大部分也都尚未开放，不过新地图中令人期待的时间塔就坐落在这个城市中。时间塔外观宏伟美丽，内部一座地上 4 层地下 4 层的建筑物，从 2 楼延伸至 4 楼的时间轴设计也颇为壮观。不过，时间塔中的怪物并不轻易会客，玩家要拥有时间塔的钥匙才能进入。除了令人期待的时间塔之外，艾尔帕兰独有的水都风情也是十分吸引人，河水流贯全城，街道上飘扬着小旗帜，仿佛在欢度节日一般，河岸旁的露天咖啡座是情侣们约会的最佳去处。

（8）克雷斯特汉姆古城

建筑设计与其他城市完全不同，规模十分宏大，其中包含骑士团、监狱、圣堂、地下水路、洞穴……每个建筑都拥有独特的建筑特色和地下区域，各有不同的玩法。在监狱的地底下原本有着一条信道可以直通首都普隆德拉，不过却在一场战役中受到损毁，完全坍塌无法通行。

（9）海音古城

在1000年前曾与巨人发生战争，因战败而遭到荒废，其后被一些拥有极高破坏力的怪物所占据，要想探究这个奇特的城市，要通过这些魔物的考验。古城中分为16个区域，每个区域都有不同的玩法与特色。

3. 角色介绍

针对目前的线上游戏仅是纯粹进行反复战斗的局面，《仙境传说》的职业将角色的职业形象做了扩充，例如僧侣的角色，虽不具有优秀的技能，但在与其他角色结盟时具有提升或恢复其他角色能力等功能，是游戏不可或缺的角色。而商人的角色以交易为其特长，是以商业交易为主的角色。



(1) 剑士

由于剑客大多使用中重量级的武器与盾甲，以至于敏捷度较低，但是剑客的攻击是极强有力的，其技能大多属于攻击型。初期在城村附近毫无对手，可以轻松升级，但是到后期面对强敌时还是需要其他人的支持。

出生地：伊斯鲁得岛。

升级重点：力量和耐力。

就职地点：依斯鲁得岛的剑士公会。

转职条件：新手职业等级在9级以上。

转职后：Str＋7，Agi＋2，Vit＋4，Int＋0，Dex＋3，Luk＋2。

职业技能：剑士有很多强有力的对战攻击技能。被动的技能不需下指令即可使用；行动的技能会消耗玩家的SP。

人物创造时的属性分配：在初创人物的时候，建议将力量、敏捷、耐力调整为9点，也可与熟练度搭配运用，智力就不需要了；升级时如何分配属性点数呢？可以增加力量、敏捷和耐力。

增加力量：专门增加攻击力的做法，可以让怪物们瞬间躺平。但是，如果容易被怪物所伤，没钱也没外援买食物的新手，不建议练此类型。

增加敏捷：快速的使剑速度可让怪物还来不及还击的时候，就已成为手下败将。可是体质稍嫌娇弱，对于战斗的持久性就无法兼顾。属于有钱少爷的练法，要多买补品补充营养。

增加耐力：白手起家的人最清楚身体健壮的重要性，无论怪物如何打击，有强健的体魄都能承受。历经长期的磨炼，终有一天会成为剑术高手，是后期行情看俏的一种类型。

剑士的小窍门：在游戏中只要双脚不移动10秒，过后就可回血一次，而战斗状态时人物双手奋力挥击时，双脚是不移动的，通常在打完怪物后已经过了数秒，所以只要再等几秒就又能

回血一次了。如果不急着捡拾怪物身上的宝物，就可等回血后再移动。

转职方法：到普隆德拉城外东南方的依斯鲁得岛剑士公会，找剑士公会相关人员即可转职。

（2）僧侣

僧侣（服事）拥有各种不同的具有治疗能力的祈祷技能。他们拥有很强的力量对付不死系的敌人。恢复魔法为僧侣专用，所以僧侣在组队时是很重要的角色。辅助魔法也占有非常重要的地位，尤其是在完成任务后打王的时候，若有辅助魔法的帮助，将会轻松不少。

职业技能：可以治疗别人，对不死系怪物杀伤力强大。

出生地：普隆德拉。

升级重点：力量、灵巧和耐力。

就职地点：普隆德拉的教会。

转职条件：新手职业等级在 9 级以上。

转职后：Str+3，Agi+2，Vit+3，Int+3，Dex+3，Luk+4。

人物创造时的属性分配：一般而言，服事的设定是平均型的（即不太改动或稍微改动初始人物设定）设定，是大多数人的选择。所有的属性都有基本的标准。

升级时如何分配属性点数：

平均型。属于一种兼顾大众利益与本身前景的一种类型，转职后的每一次升级，都将点数平均分配到 6 项属性上，不过在开始时先提升力量、耐力等方便肉搏战练功的属性，虽然不能很快地直接独自面对高经验值的怪物，但是到了后期反而拥有全面性的技能发展。

战斗型。可以试试战斗型服事。当力量提升至 80 时，就能成为游戏中惟一不需要武器的空手服事，像拳击手那样以极快的

速度击打怪物，连游戏中最敏捷的盗贼也自叹不如。

辅助型。“牺牲自己，照亮别人”是服事的最高美德，这类超级补血的服事，很受各家队伍的欢迎。只要有一定的等级加上高的智力值，就可以享受到助人的快乐。不过初期要找到好的队友一起团练，分享经验值，这样才容易升级。

因为服事的技能多种多样，不可能全部修炼，因此要有所取舍，尤其是服事最特别的传送术，要投资的前置点数很多，如果想要当赚钱的飞机传送提供者，那可就要舍弃其他的技能了。

转职方法：首先到普隆德拉城内东北方的圣堂，找圣堂的神父马勒西斯接受转职任务，完成任务后返回圣堂就可转职。

任务1：到普隆德拉城外东北方的教区找正在修行中的神父鲁帕卡法拉。

任务2：到普隆德拉城外西北方很接近吉芬城的中央湖桥墩找正在修行中的神父攸晤斯克。

任务3：到梦罗克城外北方的尽头找正在修行中的修女玛狄妲。

（3）盗贼

盗贼可以很快的移动速度攻击敌人，还可以从敌人或隐藏着的人身上窃取物品。盗贼的各项能力及防卫技巧较低，却拥有敏捷度及其他各种不同的技能，这些技能包括偷钱和开宝物箱。可装备短剑、长剑、弓箭，不管是远距离攻击或近距离攻击都相当好用。可使用中毒的间接攻击，在初期就可以面对强敌。因为防御力比剑士低，因此要特别注意HP值。危险的时候可使用躲避技巧，并可偷取敌人身上的道具，特别适合不喜欢战斗却想拿宝物的玩家。

出生地：梦罗克。

升级重点：敏捷、力量。

就职地点：梦罗克盗贼公会。

转职条件：新手职业等级在9级以上。

转职后：Str＋4，Agi＋4，Vit＋2，Int＋1，Dex＋4，Luk＋3。

职业技能：盗贼可以快速移动攻击敌人，也可以偷取隐藏着的或是敌人身上的道具。

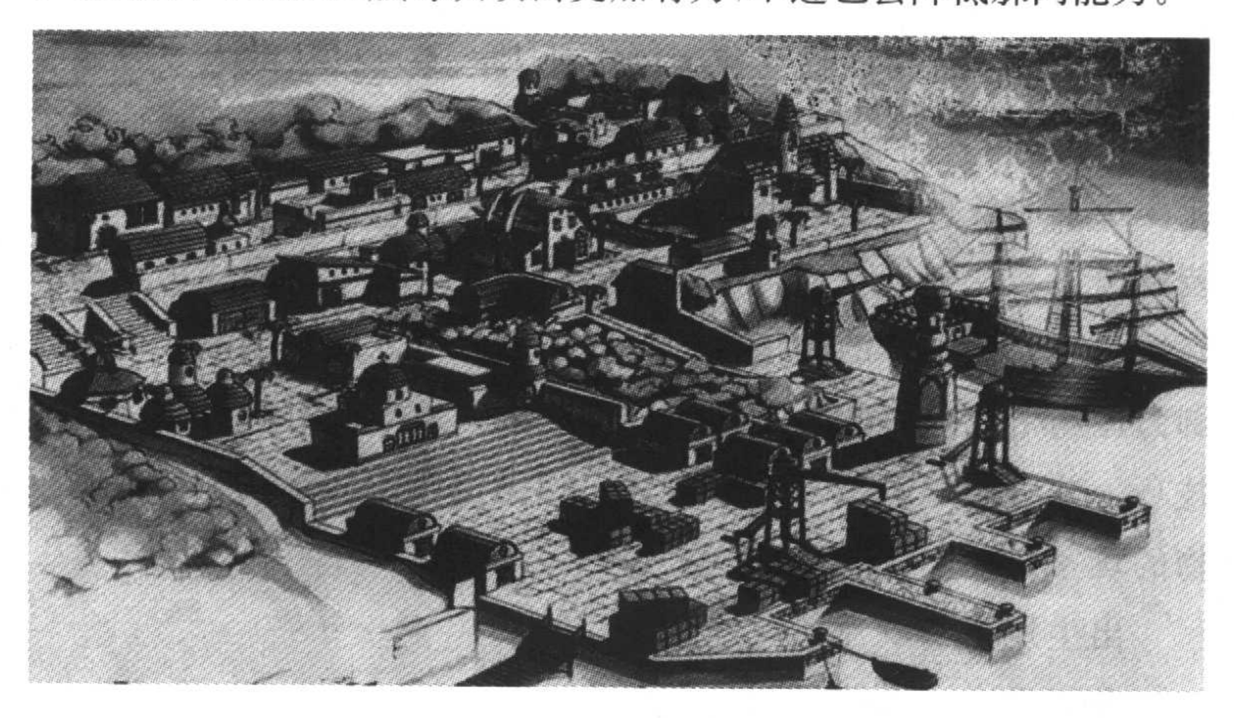
人物创造时的属性分配：将力量、敏捷、命中率都调整到9，防御力也可调到9。

升级时如何分配属性点数：

增加力量。让盗贼像剑士一般练法，使盗贼的二刀连击更显恐怖的实力，但是原本高超的闪躲技法就会有点生疏，让这个充满力量的小贼会多受点伤。

增加敏捷。盗贼的正宗练法，可展现完美的闪躲技巧，同时间的战斗会是所有职业中被袭击次数最少的。不过由于战斗力有限，相对来说战斗时间也会拉长，若遭遇主动攻击的怪物，危险性也会增加。

熟练度。熟练度指攻击平均数，也就是提升平均最大攻击力与最小攻击力，可以让盗贼每次攻击更加有力，不过也会降低躲闪能力。



盗贼的小秘诀：常常会有人敌视盗贼，以为它窃走了怪物的道具，让随后跟怪物辛苦搏斗的人做白工。其实经盗贼行窃后的怪物并不会影响他的掉宝率，盗贼可以大大方方地偷。只是在尚未练到偷技技能等级 4 以上的，成功率很低，想要偷东西还是要付出一些技能点数的。

转职方法：到边境之都梦罗克城内的西北方出口，进入西北方内的金字塔里，再到金字塔密穴里的盗贼公会，找盗贼公会的服务人员并申请转职成为盗贼，完成转职考试任务后返回公会，找服务人员布雷依德即可就职。

转职考试任务：要到梦罗克的金字塔附近找一个形迹可疑的人，带到一个恶质商人所经营的“西布”香菇农场里偷两种不同的香菇，在盗贼转职所里要偷的香菇分别是毒香菇及恶臭香菇。为防有假，要多采几个蘑菇返回公会交给服务人员。

（4）商人

拥有基本的攻击力及一般的能力，商人不但可以将特定的物品分类，也可以将不同的材料变成新的物品。惟一的攻击特殊技能也离不开金钱。除了弓箭、杖、两手剑之外，其余武器皆可使用，因此攻击力相当高；相对的防御力就弱点。商人可向 NPC 低价买入商品，在外自行建设流动商店贩卖物品给玩家，可以高价出售。拥有良好销售技巧的商人，可提供其他玩家较低价钱的商品。

出生地：爱尔贝塔。

升级重点：力量、灵巧。

就职地点：艾尔贝塔商人协会。

转职条件：新手职业等级在 9 级以上。

转职后：Str＋5，Agi＋1，Vit＋4，Int＋1，Dex＋5，Luk＋2。

人物创造时的属性分配：一开始的初始属性可以把力量、耐力与敏捷都加到9。以战斗型属性加点，因为商人的各种技能是靠战斗取得的。

升级时如何分配属性点数：

战斗状态。强烈建议商人加入团队战斗，让自己超高的负重量成为队友们后援的活动仓库，以换取经验值的获得。由于商人的主要技巧皆是赚钱，战斗就当 Vit 型剑士练，让自己身强体壮之后再用金钱换取更高攻击力的武器。

买卖状态。初期先把所得到的技能点数加到"负重量上升"LV3、"低价买进"LV10、"手推车"LV3及"露天商店"LV1上，以具备开一家小型的专卖店为目标。不但可以一方面帮人低价买进各种物品赚取差价，也可以大量低价买进某些热门物品，多花时间观察一下整个市场状况，对商人们的致富之路将非常有帮助。

商人的小秘诀：

锻炼自己的打字速度，并依打字速度决定设立聊天室的交易人数，以免手忙脚乱或让客人久候。

在定点摆摊，让客户随时找得到你。

保有固定资金，随时补充进货。

注意市场中一些非商人玩家的拍卖品，抓住对方急于脱手的心理，迅速杀价买进。

建立人际网络，多方面取得固定货源：多与老顾客寒暄建立关系，将他们设定在好友名单中随时追踪，并让自己拥有一些提供货品（例如 MVP 的道具）的固定上游客源。

转职方法：到艾尔贝塔城内西南方的商人公会，找会员曼修接受转职任务，要先付入会费。入会费有两种缴交方式，一种是一次付清1000金币，另一种是分期付款，先缴交500金币，下

期的500金币将会在任务完成后再付，完成任务后返回公会即可就职。

任务流程：

记下公会服务人员给的目的地、对方名字及暗号。

到右边仓库找药剂师爷爷旁边的公会会员凯力，并回答目的地及密码，拿箱子。

暗号2328131：到普隆德拉东南方的旧剑士公会找卡普拉职员取得收据。

暗号2989396：到梦罗克城内东北方找一位学员。

暗号3543625/3318702：到依斯鲁得岛付150金币上船，往东北方的柏伊亚岚岛找卡普拉职员取得收据。

(5) 魔法师

魔术师可以施展不同的魔法技能，施展强大的法术攻击。初期等级相当难练，到后期强力的魔法会成为队伍中的主力攻击。

魔法师拥有各种不同的魔法技能对付敌人，但缺点是体力及防御力都比其他职业低。

出生地：吉分。

升级重点：智慧、耐力。

就职地点：吉芬的魔法士公会。

转职条件：新手职业等级在9级以上。

转职后：Str+0，Agi+4，Vit+0，Int+8，Dex+3，Luk+3。

职业技能：魔法师有各种的魔法，可在同时间内击倒敌人，但生命值和防御力比其他职业低。

升级时如何分配属性点数：建议将智力、敏捷、熟练度提升至9点，升级点数则全部加到智力上，因为只有聪明睿智的魔法师才能拥有高深的法力。

升级时如何分配技能点数：与剑士的属性分配不同，魔法师

的重点在于技能如何分配，区分法师的方式也是以专精的技能不同而改变的。

火系魔法。在所有法术属性中可攻击的怪物最多，是法师最容易的入门法术，火箭术是火系的必修学分，这种火红的魔法是最佳的选择。

冰雷系魔法。想尝试将怪物冰冻再呼唤雷电轰击的快感，这是一转法师最想表现的魔法。不过，这种强而有力的法术只能使用在部分怪物的身上，无法通盘使用。

念力系魔法。虽然上面两种法术攻击力强大，但是施法念咒的时间都过长，遇到攻击力强的怪物王就没有办法了，这时需要使用念力魔法，尤其是对不死系怪物会有超高水准的表演，是一种自保、攻击都适宜的超快速魔法。

魔法师小秘诀：在等级较低的时候，法师们总是努力将法术等级调整至最高，以求能将怪物一击必杀，但随着等级的提升，法师可以试着对强弱不一的怪物使用不同等级的法术，如此一来就可节省珍贵的 SP。

转职方法：首先到吉芬城内西北方的魔法士公会，找魔法士公会的服务人员申请魔法师转职考试并接受转职任务，完成任务后返回公会即可就职。

任务：搜集制造混合液的材料及把装了水溶液的试管送回吉芬魔法公会给服务人员。

一号转职水原料：杰勒比结晶×2、棉花(毛)×3、牛奶×1、斐扬水溶液、黄色魔法矿石、化学粉末(号码:8472)。

二号转职水原料：杰勒比结晶×3、棉花(毛)×1、牛奶×1、红色魔法矿石、化学粉末(号码:3735)。

三号转职水原料：杰勒比结晶×6、棉花(毛)×1、斐扬水溶液、蓝色魔法矿石、化学粉末(号码:2750)。

四号转职水原料：杰勒比结晶×2、棉花(毛)×3、梦罗克水溶液、斐扬水溶液、透明的宝石、化学粉末(号码:5429)。

这里提到的转职物品中：棉花即“毛”，非软毛。牛奶可在造新人时得到，梦城、中央和剑士城有售。各色魔法矿石、化学粉末及催化物内藏在物品调和机中，不用寻找。斐扬水溶液可到斐扬城内东北方的出口，进入斐扬山岳东方的小泉，找魔法公会的服务人员索取。梦罗克水溶液到梦罗克城内西北方的出口，在金字塔（Pyramid）入口附近的小泉，找魔法公会的服务人员索取。

完成 4 号任务时可向一同就职的玩伴借斐杨水，然后再还给对方。这样，在完成 4 号任务后斐杨水并未用掉，依旧保留在道具栏内。

(6) 弓箭手

弓箭手使用轻量级的武器及盾甲，因此攻击灵活，移动迅速。弓箭手能从较远的距离或高处攻击敌人。

出生地：斐扬。

升级重点：灵巧、敏捷。

就职地点：斐扬的弓箭手协会。

转职条件：新手职业等级在 9 级以上。

转职后:Str+3,Agi+3,Vit+1,Int+2,Dex+7,Luk+2。

人物创造时的属性分配：由于弓箭手的攻击力决定于灵巧，再加上这个职业完全是以攻击为取向的，所以一开始属性设定时就可以将灵巧加到 9。

升级时如何分配属性点数：弓箭手的生命中需要增加的只有灵巧，也可以加些智力或敏捷，这可以让弓箭手的二连矢技能使用次数增加。另外弓箭手可用下面 2 种方式升级。

单打独斗式。专找不会移动的怪物下手，例如首都上方地图

中的曼德拉草，即使是刚拿起弓箭的新手也能在不损血的情形下顺利升级。也可以利用地形，站在悬崖边向下方的怪物瞄准、发射，再厉害的怪物也拿你没有办法。

团体练功式。有了一定的等级，就可以拿着存下来的金钱去买银箭以便对付不死系的怪物，弓箭手拥有的优势就是巧妙利用不同属性的箭矢对付不同的怪物，其产生的强大杀伤力是其他人很难比的，但这个练法的前提条件是必须找剑士或盗贼一起团练，或者混在人群之中，避免与怪物们直接接触，因为弓箭手瘦弱的身体经不起打击。

弓箭手小秘诀：弓箭手每次攻击丢出去的都是钱，而且由于利用卡位攻击的关系，常常无法顺利捡拾宝物，所以想试试弓箭手的玩家不妨先创一个剑士角色，为弓箭手准备足够的金钱。

弓箭手的转职方法：先到斐扬城内东北方进入斐扬的山岳，再到东北方的弓箭手协会找弓箭手公会的服务人员接受转职任务，完成任务后返回公会即可就职。转职时需要从树精中搜集 4 种不同的树枝。

（7）骑士

当剑士转职成为骑士之后，攻击力、攻击范围与攻击变化都能得到大大提升。除了延续双手剑的攻击技能外，还可以收服渡渡鸟，成为惟一拥有专属坐骑的职业。骑士可以手持长枪施展连续刺击，还可以强力撞击打飞敌人。

升级重点：体力、耐力。

就职地点：普隆德拉的骑士团。

转职条件：剑士职业等级在 40 级以上。

转职后：Str＋8，Agi＋2，Vit＋10，Int＋0，Dex＋6，Luk＋4。

剑士的进阶职业，骑士的主要装备为长枪及双手剑，还可以骑上驯化了的硬嘴鸟呢。

转职方法：到普隆德拉城内西北方的普隆德拉骑士团，找到团长，付2500金币即可就职。

（8）猎人

猎人是弓箭手的进阶职业，从弓箭手转职成为猎人后就出人头地了。除了原来长距离的攻击能力外，猎人主要又追加了设置陷阱（有10种不同的陷阱）、拆除陷阱、驯养猎鹰及侦察敌人等技能。猎人可以在远处预设好各式各样的触动引爆地雷、定时爆炸陷阱、让敌人陷入沉睡状态的睡魔陷阱等，再配合上原本长距离的箭矢攻击方式、指挥驯养的猎鹰发动攻击，就可以格杀困在陷阱之中的对手。还有一只猎鹰当辅助角色。

升级重点：灵巧、敏捷。

就职地点：斐扬的弓箭手协会。

转职条件：弓箭手职业等级在40级以上。

转职后：Str＋4，Agi＋6，Vit＋2，Int＋4，Dex＋10，Luk＋4。

转职方法：到斐扬城内东北方进入斐扬的山岳，再到东北方的弓箭手协会，找猎人公会的服务人员即可就职。



(9) 巫师

巫师是魔法师的进阶职业。当魔法师转职成为巫师后，随着水、地、火及风系四大属性的魔法威力提升，魔法的变化也进一步影响了四周与敌人状态，例如土系的泥沼术，就有降低敌人一半敏捷及灵巧值的特殊效果。而成长后的四大属性魔法从原本各种元素的单纯攻击，变成像陨石术、暴风雪、地震术等，呼唤自然现象力量的大范围、效果更令人目眩神迷的攻击形式。

升级重点：智慧、耐力。

就职地点：吉芬的魔法公会。

转职条件：魔法师职业等级在40级以上。

转职后：Str＋1，Agi＋8，Vit＋1，Int＋12，Dex＋6，Luk＋2。

转职方法：到吉芬城内中央的吉芬中央塔顶楼，找魔法公会的服务人员即可就职。

(10) 铁匠

铁匠是商人的进阶职业，是集做生意、制作、攻击等多样能力的晋级商人。除了可以利用工具、矿石修复或是制造出所有种类的武器外，还可以进一步强化提炼及打造精制的武器。铁匠在战斗中所拥有的“凶砍”技能，足以媲美骑士双手剑的攻击速度，并留下红色的动作残影，“无视觉型攻击”可以对所有属性的敌人发挥攻击力最大值的攻势。多种多样的技能，让铁匠成为谁也不敢小看的职业。

升级重点：体力、灵巧。

就职地点：商人公会。

转职条件：商人职业等级在40级以上。

转职后：Str＋6，Agi＋2，Vit＋6，Int＋2，Dex＋12，Luk＋2。

转职方法：到吉芬城内东南方的商人公会，找商人公会的服务人员即可就职。

(11) 刺客

刺客是盗贼的进阶职业。当盗贼转职成为刺客后，其所拥有双手武器的最强物理攻击力，最强的闪避率，毒属性的攻击技能，再加上仅次于骑士的高生命力，又可以使用弓箭，如果配合上暗属性的短剑，几乎可以对抗所有属性的怪物。还有让敌人看不到而无法采取攻击的隐形技能，瞬间八连击的音速投掷等必杀技能，以及放毒等技能。

升级重点：敏捷、体力。

就职地点：梦罗克的刺客公会。

转职条件：盗贼职业等级在40级以上。

转职后：Str＋6，Agi＋10，Vit＋2，Int＋4，Dex＋8，Luk＋0。

转职方法：到梦罗克城西南方的刺客公会，找刺客公会的服务员付666金币及收集一些刀即可就职。

(12) 牧师

牧师是服事的进阶职业。当服事转职成为牧师后，辅助方面的技能将获得大幅度的增长，几乎所有的辅助、赐福等技能都可以对同队的所有人发挥功用，加上让队友起死回生的独有复活术，更是让牧师到处受到欢迎。除了增加了对不死系的即死攻击转生术外，也可以使用洒水、圣之祈福等技能，把圣属性加到队友的武器上，让每个人都可以格杀不死的怪物。

升级重点：体力、灵巧、耐力。

就职地点：普隆德拉教会。

转职条件：服事职业等级在40级以上。

转职后：Str＋5，Agi＋4，Vit＋5，Int＋5，Dex＋4，Luk＋7。

转职方法：到普隆德拉城内东北方的圣堂，找马勒西斯神父谈话即可就职。

(13) 十字军

十字军（crusader）以单手剑为主，拥有各式使用盾的技巧，增加自身的防御力，甚至可以利用盾的阻挡使敌人的攻击无效，使用方法非常多样。剑士就职十字军后可以习得部分服事的技能，例如具代表性的治愈、天使之击、天使之护等等，可谓是八面玲珑的职业。

所属公会：普隆德拉教会。

转职条件：剑士职业等级在 40 级以上。

转职：到普隆德拉城内东北方的圣堂，找圣堂的神父即可就职。

职业等级 50 级的职业加成：Str＋7，Agi＋2，Vit＋7，Int＋5，Dex＋3，Luk＋5。

转职方法：十字军的转职任务必须随时将幸运珠链佩带在身上，每个 NPC 都会检查你身上是否佩带着幸运珠链。带着“忠诚之证”和“神之手”到普隆德拉主城二楼找十字军大队长填申请表。到普隆德拉主城的地下监狱找“痛苦的人”进行第一项任务。此项任务不能攻击任何魔物，只能借由“霸体”技能直接冲向目的地。到普隆德拉大教堂找“教堂记事”进行第二项任务，他会从 30 个问题中挑出 10 个来问你，必须达到 90 分才能过关（第二次挑战的话则只要 80 分即可）。到普隆德拉主城二楼找“守护记事”进行第三项任务，必须携带 1 瓶“圣水”才能进入修炼场。此任务必须在 5 分钟内通过一段路并且清除所有魔物。到普隆德拉主城二楼找十字军大队长，他会送你一些白色药水并且让你转职。

(14) 诗人和舞者

诗人（bard）是以乐器为武器的职业，能够利用音乐与歌声提升队伍的能力。舞者（dancer）是使用鞭子为武器的女性职

业，在华丽的舞蹈下能够提升队伍的能力及降低敌人的能力。

这两种职业可以用舞蹈和音乐为己队提高士气，求得战斗胜利。例如冷笑话技能可以让画面中的敌人或我方被冰冻，勾引舞则是可以引诱怪物的舞蹈等等。除了直接提升能力外，舞者和诗人还拥有其他多样的技能，召集越多诗人、舞者来协作战斗，就越能发挥强大战力，这是单打独斗所不能体会的技巧。舞者可用歌舞提高队友能力，诗人则可降低敌人能力技能。诗人和舞者都在队伍中使用二人技。

诗人转职条件：男弓箭手职业等级在 40 级以上。

诗人职业等级 50 级职业加成：Str＋2，Agi＋7，Vit＋3，Int＋5，Dex＋8，Luk＋4。

舞者的转职条件：女弓箭手职业等级在 40 以上。

舞者职业等级 50 级职业加成：Str＋2，Agi＋7，Vit＋3，Int＋5，Dex＋4，Luk＋8。

诗人转职任务：到克魔岛找“流浪中的吟游诗人”提出转职的申请，他会要你拿花来找他，最好不要拿 NPC 贩卖的花。接下来跟圣诞村的史诺诺成为朋友，只要按照顺序跟村民们说话就可以与他结为朋友。然后他会要你跟着他唱歌，只要跟着他唱同样的歌曲就可以了。最后他要你收集树枝来制造乐器，完成这个任务以后就可以转职了。

舞者转职任务：舞者的转职场所在克魔岛上的克魔岛小剧场(job dancer)。到克魔岛小剧场内部找艾尔填写舞者转职的申请书。艾尔要你带给他 2～3 件简单的收集用道具以及 1 件装备(可能是鞋子类)。满足他的要求以后，他会让你去找波尔瓦许。波尔瓦许给你 10 题基本问答题，不需要全对也可以过关。然后波尔瓦许送你到修炼场，要求按照节拍踏地上的箭头，如果没有在规定时间内踏上的话就算失败。在修炼的时候会要求你发动

“二连矢”和“心神凝聚”，不过就算没有发动也可以过关。之后再跟波尔瓦许谈话就会让你转职。

（15）贤者

如果说巫师是拥有比法师更强有力法术的职业，那贤者（sage）就是可以组合魔法的死刑职业。此外，贤者也拥有近身战斗能力，比巫师更有某种程度的自卫能力。贤者通晓怪物的弱点以及对应方法，战斗的时候可给怪物更有效的伤害，既可以在武器上赋予水、地、火、风、雷的属性以求完全攻击怪物，也可以在地面设置属性魔法来增加既有法术的效果。在辅助魔法方面，贤者最大的特色在于拥有制作注文书的能力。使用注文书可以让不能使用魔法的职业使用一次法术，而这也会是多数人的期待吧。算是可近战的职业，可自制做魔法卷物的能力（例如做一个圣灵召唤魔法 10 级卷物，拥有卷物的玩家可使用该魔法一次），可放魔法陷阱，在武器上附上属性。

转职条件：魔法师职业等级在 40 以上。

职业等级 50 级和职业加成：Str＋5，Agi＋5，Vit＋3，Int＋8，Dex＋5，Luk＋3。

转职方法：到尤诺城的魔法学院里面去找学院负责人填写申请书，必须要满足以下 3 个条件中的任何一个才可以申请。

身上带着古旧魔法书和慧眼；

身上有 70000 金币；

职业等级 50 级。

如果钱不够的话，可用某个道具作为补偿，这样就可以把手续费压低到 30000 金币了。

接下来接受尤诺魔法学院的学科考试，学科考官会随机挑选 20 个问题，只要 80 分以上就及格。接下来接受尤诺魔法学院的术科考试，术科考官会对你进行 3 次战斗考验。然后术科考官出

3 个考题，要你从中选择 1 个考题进行：

去找尤诺魔法学院的专门研究天地树的历史教授，要求收集与天地树有关的道具，而且记下他的问题以撰写论文；

去找尤诺魔物博物馆专门研究魔物的生物学教授，他会分两次让你收集魔物的收集品，以撰写论文；

去找尤诺生化科技研究所专门研究魔法的物理学教授，要你带道具来，而且这个道具必须借由其他职业的帮助才可以获得，之后让你撰写论文。

带着论文到尤诺贤者堡垒就可以转职了。转职以后他们将会归还你的论文。

（16）流氓

流氓（rogue）能够盗取玩家的魔法及能力并使用的职业。流氓的主要武器为小刀和弓箭，有弱化对手技能，可以在战斗中偷取敌方的钱。和有各种施毒、利刃攻击技巧的刺客不同，流氓是强盗中的强盗，也就是盗贼的延续性职业。稍微具有使用弓箭的能力，就可以用弓远距离攻击，也可以用刀近距离攻击。被动技（passive）可以让流氓在攻击的同时，从怪物身上夺得金币。此外流氓还有各种强盗专门的恐吓技能，可以弱化怪物。

转职条件：盗贼职业等级在 40 级以上。

职业等级 50 级的职业加成：Str＋6，Agi＋7，Vit＋5，Int＋4，Dex＋7，Luk＋0。

转职方法：强盗的转职场所在克魔岛和梦罗克之间的灯塔里，灯塔地下室有强盗公会。进入地下二楼公会内部找到玛琪，回答他 10 个问答题，之后让你到一楼去找史密斯拉特。史密斯拉特让你随机拿一个道具作为考验，之后还要你拿出 10000 金币当作公会资金。满足这两样条件才通过。然后，史密斯拉特会让你随机寻找 1 名 NPC 以获得通关暗号，各 NPC 的所在位置

如下。

安多尼奥：cmd _ fild04（克克魔沿岸）；

亚拉罕：cmd _ fild09（要塞都市九点钟方向）；

霍克雷恩：cmd _ fild09（要塞都市三点钟方向）；

黑尔曼嵩：cmd _ fild07（灯塔）。

找到以后，根据他们的要求从地下通道返回强盗公会。虽然信道结构并不难，不过里面的敌人应该不是凭盗贼就可以应付的。因此要善于利用“隐匿”技能，小心前进。由于强力的敌人移动速度比玩家还要慢，因此谨慎点应该是可以安全过关的。通过这个地下通道后就会自动回到强盗公会，这时再跟玛琪谈话就可以转职了。

（17）武僧

武僧（monk）是侍奉神明，并以严格的训练锻炼自我体能的职业。经过训练，武僧精通各种体术，有强大的攻击力量以及超快的攻速，同时稍微具有盗贼的回避力以及剑士的快速恢复HP的能力，堪称最稳定可靠的战斗型职业。武僧擅长远距离攻击或是近身战。武僧的技能有盗贼的残影和剑士的快速恢复等。

转职条件：服事职业等级在40级以上，以战斗为主的服事进阶职业。

职业等级50级的职业加成：Str＋8，Agi＋6，Vit＋6，Int＋2，Dex＋4，Luk＋3。

转职方法：修道士的转职场所就在圣卡毕利那修道院（prt monk）。通过修道院的门口，向都护府陈述自己要转职成修道士的决心。进入修道院内部，向右边建筑物里的一位无害长老提出转职申请，他要你随机带几样道具来找他，完成要求后再指示你该找谁。从无害长老所在的建筑物往北走，进修道士的墓园找多哈，他会给你10段文章要求重组。完成后再去找修道士福司，



他躲在修道院的某个角落，很难找。找到后回答他一些问题，然后要找位于修道院内部的巴修。巴修让你从两个考验中选择一个，一个是马拉松赛跑，另一个是采集蘑菇。这两样考验随时可以中断，而且改成接受另外一个考验，不过更改后的考验必须重新来过。然后到修道院的最深处找倒文，他会将你传送到战斗试验场。这个考验跟刺客的转职任务一样，必须穿过一段看不见的迷宫，不同的是这里的迷宫到处都有魔物阻挡去路。通过迷宫后，必须再回去找倒文。最后，无害长老会准备一瓶灵药让你喝下，喝完后经过一段契约仪式就可以转职了。这时给你一些礼物，职业等级为50转职的话可以得到比较好的礼物。

4. 角色属性

Str或Strength（力量）：影响人物的攻击力与负重能力。Str＋1＝Atk＋1，Weight＋20。

Agi或Agility（敏捷）：与回避率有关，数值越高则回避率越高。也可能影响到攻击速度（攻击速度影响率50％）。Agi＋1＝Flee＋1，移动速度增加。

Vit 或 Vitality（耐力）：影响人物的防御力，数值越高则防御力也越高。耐力也影响到升级的时候，HP 提升的多寡与恢复 HP 的速度。Vit＋1＝HP＋2，Def＋1。

Int 或 Inteligence（智慧）：影响到人物的魔法攻击力和魔法防御力，也影响到升级的时候 SP 提升的多寡与恢复 SP 的速度。INT＋1＝Matk＋1，Mdef＋1，Int＋2＝SP＋1。

Dex 或 Dexterity（灵巧）：熟练，关系命中率，数值越高，命中率越高。也可能影响到攻击速度（攻击速度影响率 20％），也影响平均攻击力。如果装备弓箭，Dex＋1 等于 Atk＋1，Dex＋1＝Hit＋1，攻击力提升，Dex＋5＝Atk＋1。

Luk 或 Luck（运气）：影响掉宝物的概率与稀有度，也可能影响到回避率与命中率。Luk＋10＝Flee＋1。

Atk（攻击力）：攻击力等于力量＋武器，如攻击力（Atk）为 5＋0，即代表力量值为 5，武器为 0。

Def（防御力）：防御力等于防具＋耐力，如防御力（Def）为 0＋5 即代表防具 0，耐力 5。

Matk（魔法攻击力）：以 Matk5～6 为例，5 为小 Matk 值、6 为大 Matk 值，每加 5 个 Int，大 Matk 值会提升；每加 7 个 Int，小 Matk 值会提升。每次提升的数值会比上次增加 2 点，若这次提升 4 点下次就会提升 6 点。

Mdef（魔法防御力）：魔法防御力等于装备的魔法防御力（Mdef）＋智力（Int）。

Hit（命中率）：命中率等于基本等级＋熟练度（Dex）。

Flee（回避率）：回避率等于基本等级＋敏捷（Agi）＋1÷10 幸运（Luk）。

Critical(必杀攻击率):数值越高,打出会心一击的概率越大。

Aspd（攻击速度）：数值越高，攻击次数越快。

Status Point（提升素质点数）：升级时可以分配在 6 项（力量、体力……）能力值的点数。例如，Str 5 后面数值为 2，就是需要 2 点 Status Point 才能提升 1 点，使 Str 从 5 提升到 6。

5. 属性数值计算公式

STR＋1＝Atk＋1，Weight＋20

INT＋1＝Matk＋1，SP＋?，SP 自然回复速度。

VIT＋1＝Dex＋1(物理伤害－0.8),回复道具效力＋1%,HP＋?。

AGI＋1＝Flee＋1，Aspd＋?。

DEX＋1＝Hit＋1，Atk＋0.2，最小物理杀伤力＋1，Aspd＋?，＋念咒速度，＋铁匠锻冶成功率。

装备弓箭时：DEX＋1＝Atk＋1。

LUK＋1＝Critical Hit＋0.3，增加铁匠锻冶的成功率。

完全回避＝1＋Luk÷10（%）。

基本杀伤力＝（Str＋Str 数值十位数部分的平方＋Dex÷5＋Luk÷5）。

空手杀伤力＝（基本杀伤力×敌人乘算防御－敌人减算防御）＋技能修正。

最小杀伤力＝（基本杀伤力＋Dex）×敌人乘算防御－敌人减算防御＋技能修正。

最大杀伤力＝（基本杀伤力＋武器攻击力×体型修正）×敌人乘算防御－敌人减算防御＋技能修正。

会心一击杀伤力＝基本杀伤力＋武器攻击力×体型修正＋技能修正。

弓箭基本杀伤力＝Dex＋Dex 数值十位数部分的平方＋Str÷5＋Luk÷5。

最小魔法攻击力＝Int＋Int÷7 整数部分的平方。

最大魔法攻击力＝Int＋Int÷5 整数部分的平方。

魔法杀伤力＝魔法攻击力×1.15×敌人魔法乘算防御－敌人魔法减算防御。

回避力（Flee）＝Base Lv＋Agi。

回避率＝10＋Flee－敌人命中力（Hit）＋技能修正。

总命中率＝会心一击率＋（1－会心一击率）×一般命中率。

总回避率＝完全回避率＋（1－完全回避率）×一般回避率。

防具强度每增加1，所受到的杀伤力－1%。

Vit每增加1，所受到的杀伤力－0.8。

Aspd＝200－［（250－Agi－Dex÷4）÷250×（200－基本攻击速度)］。

二刀刺客 Aspd＝200－［1.4×（仅装备右手武器时的 Base Aspd＋仅装备左手武器时的 Base Aspd）÷2］。

每秒挥击次数＝50÷（200－Aspd）。

实际念咒时间＝基本念咒时间（各技能的基本念咒时间皆不同）×［1－（Dex÷150)］。

技能修正包括:天使之击、各种武器熟练度、动物杀手、残影等。

6. 各种补血食品

游戏中有一些用于补血的食品，其功能如下表。

名称	回复量	平均回复量	重量	价钱	平均回复量/重量	平均回复量/价钱
芋头	10～26	18	3	15	6	1.2
香蕉	11～27	19	3	15	6.333	1.266
苹果	12～28	20	3	15	6.666	1.333
萝卜	13～29	21	3	15	7	1.4
鸡腿	40～95	67.5	20	55	3.375	1.227
赤水	30～76	53	10	50	5.3	1.06
化物	40～94	67	20	60	3.35	1.116
牛奶	15～37	26	5	25	5.2	1.04
赤叶	12～32	22	4	—	5.5	—
黄叶	20～50	35	7	—	5	—

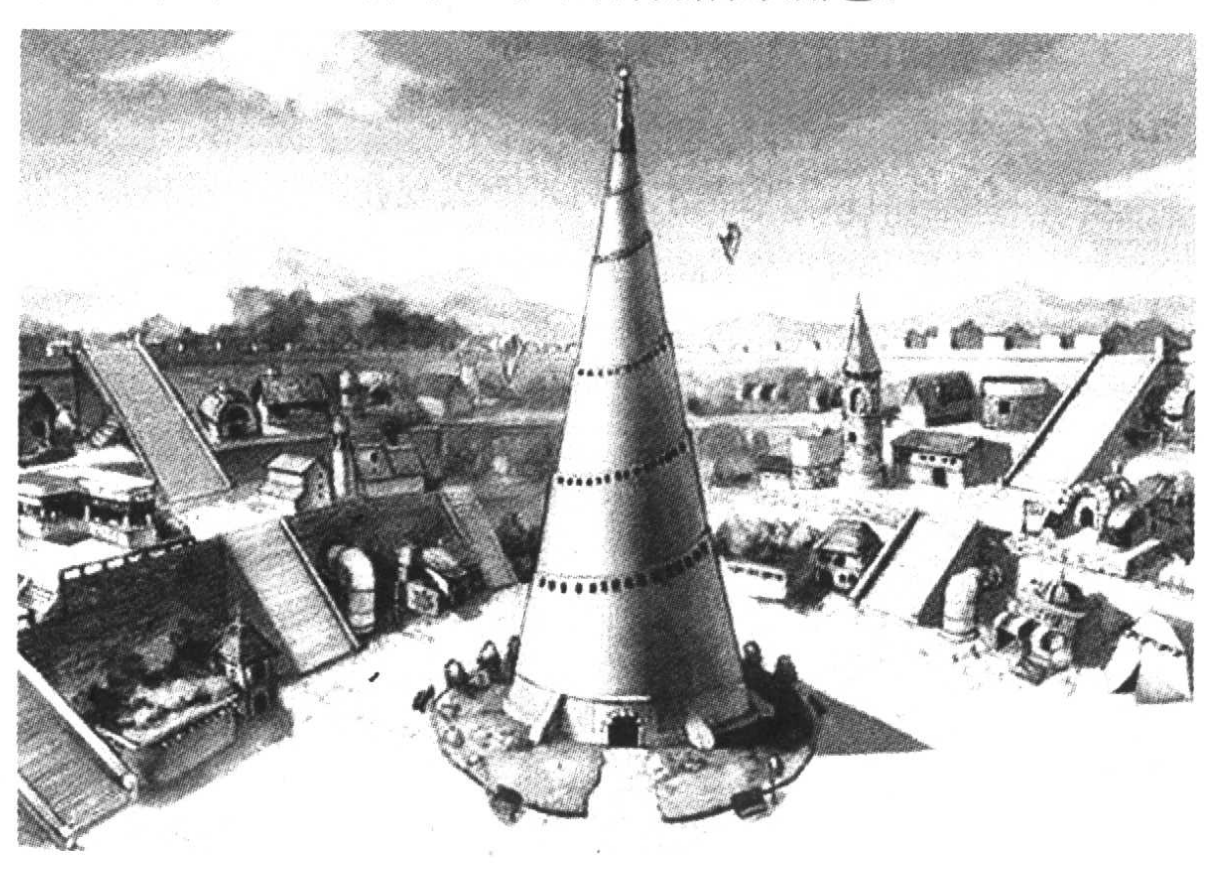
二、游戏操作

1. 创建角色

第一次进入仙境，要先建立一个角色。1 个账号可以设定 3 个角色，以鼠标左键点选 1 个空白框，再点击右下角的“创造”，就进入设定角色特性的画面。

先在左下方字段输入角色名称，再以鼠标左键点选角色图像左右的箭头，就可以改变头发发型，上面箭头可以改变头发颜色。然后决定角色的特性，以鼠标左键点选画面上六角形上各个项目箭头按键，即可调整角色的初始属性设定。设定好了之后点击“确认”就可开始游戏。

如果对建立的角色不满意，随时可以删除。只要选择要删除的角色，然后点击左下角的“删除”钮，再输入自己注册为会员时所登录的 E-mail 账号，即可顺利删除该角色。



2. 基本操作

在移动鼠标时，光标遇到不同对象、物品会产生不同的图示符号，当光标变化后，按下鼠标右键或左键就可以执行各项动作。

鼠标左键：移动（移动时需注意地面绿色才可移动）、与画面上的 NPC 对话、购物或聊天、捡取地面上的道具、攻击敌人（PK 时要按住 Shift 键移到其他玩家身上）。

鼠标右键：视点的 360°回转。将光标移至道具上按右键，可显示道具的详细介绍，购物时也可以用。

在游戏过程中，可以改变视角。改变视角方法有：

按住 Shift 键，再以鼠标右键前推后移可改变画面仰角。

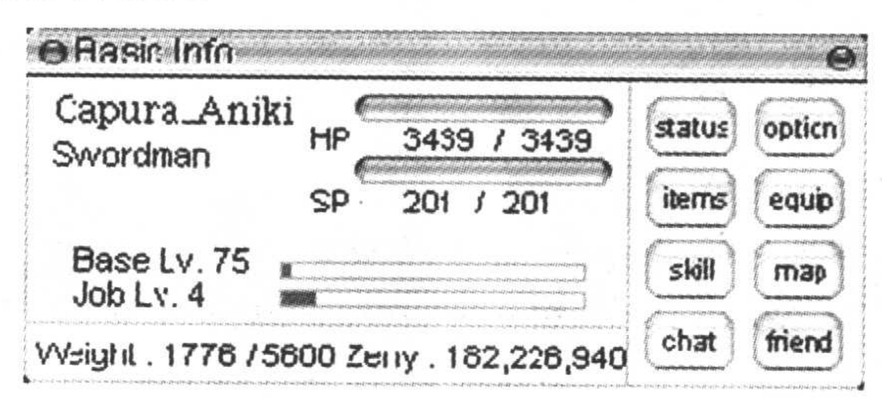
按住 Ctrl 键，再以鼠标右键前推后移或是滚动鼠标的滚轮可以把画面拉近或推远。

将光标指到人物连击 2 次右键，人物面对的方向将与右上角地图显示的箭头方向一致，有这个功能就不怕迷路了。

3. 基本界面说明

（1）基本信息窗口

这是人物当前状态的基本窗口，个人现在的基本资料都可在此查询，以鼠标左键点选右边的 8 个按键，即可查询各项详细资料或使用各项功能。



在基本信息窗口里，除玩家姓名（一开始设定的名称）和玩家目前的职业外，还有以下各种显示。

HP（生命值）：显示玩家目前的生命值，左边数字是目前生命值，右边数字是最大生命值，生命力用尽时会被传送回重生点或储存点；

SP（技能值）：显示玩家目前的技能值，技能值过低时无法使用主动技能；

Base Lv（基本等级）：人物的基本等级，目前有1～99级；杀怪可得经验值，当蓝色显示棒充满后，即可升1级；

Job Lv（职业等级）：玩家目前职业的等级，达到一定转职条件，便可转更高级职业；杀怪可得经验值，当蓝色显示棒充满后，即可升1级；

Weight（负重量）：目前玩家携带的重量，若超过个人最大负重的50%，就无法再自然恢复HP和SP；

Zeny（金币）：显示目前玩家拥有的金币数量。

在基本信息窗口里，右边的8个按键的功能分别为以下各种信息。

status（人物属性栏）：以鼠标左键点选此按键，即可查阅人物目前各项能力的数值；

option（选项栏）：游戏的音乐与光标设定；

items（物品栏）：人物身上所携带的物品；

equip（装备栏）：人物所装备的物品；

skill（技能栏）：人物目前拥有的技能，分为被动、主动两种；

map（地图栏）：可将地图打开或关闭；

chat（聊天室）：可开启聊天室，聊天室有公开和私人两种；

friend（组队栏）：显示队员或好友的名单；

以鼠标左键点选“基本窗口”右上角的按钮可将窗口缩小显示。

(2) 属性界面说明

将鼠标光标点到窗口中的英文名称上，会出现中文的名词。

Str—力量，Agi—敏捷，Vit—耐力，Int—智慧，Dex—灵巧，Luk—运气，Atk—攻击力，Def—防御力，Matk—魔法攻击力，Mdef—魔法防御力，Hit—命中率，Flee—回避率，Critical—必杀攻击率，Aspd—攻击速度，Status Point—提升素质点数，Guild—所属公会。

4. 快捷工具栏的使用

按下“F12”即可呼出快捷工具栏，使用方式是从“基本视窗”呼叫出“物品栏”或“技能栏”，将所需的物品或技能，按住鼠标左键拖曳至“快捷工具栏”，“快捷工具栏”的对应方式从第一格为 F1 一直到第九格为 F9。只要按下 F1～F9 中的任意一键，即可相应补充或施放相应技能。

5. 热键使用

Esc：唤出系统窗口，可注销或更换角色；

F1～F9：使用快捷工具栏上的热键，可用 F12 呼出快捷工具栏作设定；

F12：开关道具快捷工具栏；

Alt＋A：开关人物属性栏选单；

Alt＋C：开关聊天室选单；

Alt＋E：开关物品栏选单；

Alt＋O：开关选项栏选单；

Alt＋P：开关组队栏选单；

Alt＋Q：开关装备栏选单；

Alt＋S：开关技能目录栏选单；

Alt＋Z：开启组队栏选单；

Alt＋End：可以控制本身 SP/HP 条是否显示；

Insert：坐下，再按一次，站立；

F10：调整聊天室窗口大小；

Alt＋F10：开启关闭聊天室［F11］；

PrintScreen 或 ScrollLock：截图，储存在 ProgramFiles \ Gravity \ RO \ ScreenShot 目录下。

按住 Shift，再以鼠标右键前推后移，改变画面仰角；

按住 Ctrl，再以鼠标右键前推后移，或是滚动鼠标的滚轮可以把画面拉近下或推远；

按住 Ctrl，再以鼠标左键点选怪物，锁定怪物进行攻击，直至怪物倒地为止；

按住 Shift，再以鼠标左键点选玩家，锁定玩家并跟随他直到他停止为止。

6. 指令使用

游戏中有许多便利的指令，只要输入聊天栏中即可使用。下列括号中的文字代表另一种相同效果的输入指令，“/” 为指令的意思。当输入的指令有对象时，在指令后空一格再输入对象的名称。

/tip：打开今天的小秘诀；

/h（help）：指令浏览；

/w（who）（谁）：显示现在线上人数；

/where（坐标）：标示现在位置；

/ex（拒绝）[人物名称]：拒绝接收某指定人物的悄悄话；

/ex（拒绝）：拒绝悄悄话的人物列表；

/in（解除）[人物名称]：接受某指定人物的悄悄话；

/inall（全部解除）：接受所有人物的悄悄话；

/exall（全部拒绝）：拒绝所有人物的悄悄话；

/leave（退出）：退出组队；

/expel（除名）[人物名称]：将某指定人物从组队中除名；

% [内容]：发话给组队成员，例如“%大家好”；

/savechat：储存对话内容；

/camera On Off：照相机焦点固定开启或关闭；

/camera On：照相机焦点固定开启；

/camera Off：照相机焦点固定关闭；

/memo：记忆空间移动场所（有此记忆技能时才可使用）；

/fog：雾化效果开关；

/organize（构成）[组队名称]：组队构成。

7. 表情符号

可爱的表情符号帮你表达自己的情绪，不过必须要技能等级2以上才能使用。

查阅表情符号快键窗口。按键 Alt＋M 呼叫出表情窗口，在表情符号快键窗口按“显示”按钮会出现表情符号栏。在表情符号快键窗口点选想改变表情的快捷栏。在表情符号栏单击想设置的表情。这时就可以看到刚才点选的快捷栏已经变成所选择的表情符号的对应名称了，这样就设置成功了。

其他表情符号快捷键如下所述。

Alt＋1：惊叹号；

Alt＋8：乌云；

Alt＋7：生气；

Alt＋6：灯泡发光；

Alt＋2：问号；

Alt＋9：金钱；

Ctrl＋ ：布；

Ctrl+=：石头；

Alt+3：吹口哨；

Alt+0：无言；

Alt+5：流汗；

Alt+4：爱心；

Ctrl+-：剪刀/胜利。

8. 新手上路

初学者一开始出现的地方就是初学者修炼场，通过一座有着“欢迎”两字广告牌的吊桥，就可看见修炼场所在的城堡。与“注册组员”NPC谈话会出现4种选项，玩家可以选择立刻开始游戏，或是申请到初学者修炼场。没有经验的玩家最好选择进入修炼场，因为修炼场不仅能教新手如何使用指令、操作接口、游戏礼仪，还能提供实际战斗的场所，散布着攻击力不高的绿毛毛虫，让玩家避免打错等级较高的怪物而枉死，也让你进入仙境正式区域之前提高攻击力。新手区教师们的提醒都非常重要，能耐心看完这些引导，就能答对他所提的问题，也就能得到一些增加生命值的物品，这些物品在初期相当实用。

进入修炼场大厅，左边有一位初学者讲师，听取与游戏相关信息并且回答问题，答对了送奖品。进入大厅右边的房间，这里有2位接待人员，会告诉你在游戏中的注意事项。回到大厅，在初学者讲师旁有一位很像士兵的接待人员，这时要将前面所有的步骤都完成了才会让你进入下一阶段。

被传送进入的这个房间有2个接待人员，分别谈话之后，选择接受训练，就会被传送到满是毛毛虫的草地。可以选择直接通过或是练习如何杀怪、累积经验值，无论选择哪种都不妨碍下一阶段进行。此地的毛毛虫会主动攻击，若是阵亡了就会被传送回上一站，等待HP值补满后，可与接待人员要求再挑战一次。通

过满是毛毛虫的草地，进入对面的房间，有4位接待人员为你进行性格测验，让你了解自己的性格及适合何种职业。最后一位会问你："要选我想要的工作或者选被分配的工作"，此处所指的是出生地的问题。如果选择"要选我想要的工作"，则列出6种职业供玩家选择。若选弓箭手，出生地即为斐杨旁的弓箭手村，玩家的职业等级如果足够就能马上就职了。如果选择"被分配的工作"，依照心理测验结果传送至该职业就职处。例如，测验结果为剑士就会被传送至普隆德拉城，而这个城也就是你的出生地。

9. 战斗

战斗对新手而言是一件很重要的事，因为贩卖打倒怪物所获得的道具，是初期获得金钱的惟一方式。进入战斗状态的方式非常简单，只要将箭头移到怪物身上，箭头就会变成一把刀的图案，点击鼠标左键即可攻击。在攻击状态中按住鼠标左键可持续追着怪物打。在攻击状态中按Ctrl+鼠标左键，无须再按住鼠标就可自动追打怪物。

打败怪物后，怪物身上的道具会掉至地面，玩家有10秒的优先捡拾权，别人无法拿取。拿取的方式是将游标移至道具上，待游标变为手的图案就可捡取。

怪物有3种攻击模式，即不攻击、被动、主动。蚕茧或蛋之类的怪物只会静静地让你攻击，并不会反击；波利、毛毛虫之类的初级怪物不会主动攻击，但是只要挨打就会反击，而且只攻击那个先攻击他的对手，直到被KO掉；有些怪物则会先主动找人攻击，新



手遇到这些怪，最好是快点跑，否则必死无疑。

就职后，玩家死亡就会掉落一部分的经验值与宝物，要多加小心。若发现有人掉宝，最好拾金不昧，物归原主。

10. 战斗经验值分配

(1) MVP 制度

当很多人一起在森林中或地牢里打中、大型怪物，这场打斗的 MVP 玩家（就是给予怪物最大伤害值的玩家）可获得打败怪物的大部分经验值和怪物的道具，稀有道具则直接送到道具栏里。若玩家不幸在战役中死亡，将得不到任何东西与经验值。如果玩家携带的重量超过个人最大负重力的 50%，就无法再自然恢复 HP 和 SP，而且这些道具也无法拿取，稀有宝物就会散落在地上。

(2) 经验值各自取得制度

怪物的经验值计算方式是以 HP 为基准，怪物拥有 100 点 HP 就有 100 点经验值。但战斗时多了一名战友，打败怪物便会增加 10 点经验值，2 位玩家打败 1 只拥有 100 点经验值的怪物就能共同获得 110 点经验值，3 位玩家打败一只拥有 100 点经验值的怪物就能获得 120 点经验值……依此类推，最多可增加至 12 人，总共 210 点经验值。

当有两人或两人以上人数围剿一只怪物，经验值分配方式如下。

同时开打：打败怪物的经验值将依功劳按比例分配。例如，一个拥有 100 点经验值的怪物由 A 玩家与 B 玩家同时发动攻击并打倒，A 玩家给予 60 点伤害，就能得到 66 点经验值。B 玩家给予 40 点伤害，就能得到 44 点经验值。

先后开打：先开打的玩家能得到依伤害点数比率分配较高的经验值。例如，一个拥有 100 点经验值的怪物，A 玩家先与怪物

对打，B玩家后来才加入。A玩家先开打，给予怪物50点伤害，能得到66.6点的经验值。B玩家后加入，也给怪物50点伤害，能得到33.3点的经验值。

(3) 经验值均等分配制度

只有组成团队的队伍可选择此种分配方式，只要按下基本资料视窗上的“组队”按钮中的“设定队伍”即可设定，队长可以就这两种经验值分享系统选择其一。

均等分配是以伙伴的等级分配得到的经验值，拥有较高等级的玩家可以获得较高的经验值。无论哪一种系统，若是组员在战斗中死亡都将得不到任何经验值，如果是MVP死亡，其MVP资格将由第二位有功者递补。

11. 吃饭

战斗难免会造成生命值下降，要恢复生命值十分简单，只要乖乖站着别动就能自动回复HP，基本等级到达Lv3就拥有坐下（按Ins键）的能力，或者可以选择补充能恢复HP的食品。

补充食品：打开“物品栏”，再按下F12的“快捷列”，从“物品栏”以鼠标左键点选恢复性物品，并拖曳至“快捷列”。“快捷列”的对应方式从第一格即为F1，一直到第九格为F9，按下F1～F9中需要的项目，即可立即补充。

12. 买卖

在游戏中，怪物身上所拥有的只有道具，所以要靠卖出道具来获得金钱，游戏中任何一间商店、任何一个商人NPC都会接受玩家售出的所有道具。

(1) 与NPC交易

点选商人NPC即会出现“购买”、“出售”、“取消”3种选项。

选择“购买”，画面即出现“商店的道具目录”，以鼠标左键

拖曳想购买的物品至“购买道具项目”，按下确认即可。在游戏中，如果想查询道具，点“道具”按右键就可看到详细解说。

选择“出售”，出现玩家拥有的“可出售道具的目录”，将想要卖出的道具拖到“出售道具目录”，再输入出售的数量，点击确认即可完成交易。

(2) 与玩家交易

将光标移向想要交易的对象，按右键，选择与他交易即可。左边为己方视窗，右边为对方视窗。若想要以物易物，则呼叫出物品栏后，以鼠标左键点选物品拖曳至交易窗即可，双方点击“确认”后，就会浮现中间的“交换”钮，按下后交易就算完成。如果是想要以金钱交易，则在下方金钱栏输入金额，同样点击“确认”、“交换”就可以了。

13. 换装备

各式各样的武器、道具可以帮助玩家过关升级，尤其游戏还支援纸娃娃系统，换装的时候可从屏幕上看到角色的外形的改变。

使用装置道具栏：要更换装备的方式则是先呼叫出“装备栏”，再点选“物品栏”中第二选项“装备”(Equip)，就会出现目前所拥有的全部装备，以鼠标左键点选想要使用的装备拖曳至“装备栏”的 8 个对应栏位中，就可完成装备。如果武器是从怪物身上获得的，就必须用在商店中所购买的“放大镜”鉴定后方可使用（在物品栏中，以鼠标左键按两下点选“放大镜”图样即可）。

使用快捷列：将道具放置在快捷栏中，需要更换装备时，按下 F1～F9 的对应按钮即可。

14. 聊天

亲切的问候会让游戏进行更加愉快。在游戏中互相帮助、团

队合作是一个很重要的元素。聊天可使用公用频道、悄悄话等方式。在公用频道里，直接在下方的聊天栏输入话语，即可公开聊天。如果要用悄悄话，可用下列几种方式。

使用聊天栏：在聊天栏左边的小空格输入对方的名字，就可开启只有两人知道的密谈。

直接点选玩家：箭头移至想交谈的对象按右键，即出现“1：1 视窗”。

使用“组队”：如果已将对方加入好友名单，就可开启“组队”栏，直接点选好友名称可“开启 1：1 视窗”，就算不在同一张地图也可以直接对谈。



15. **信息的颜色**

密语：双方都是黄色字，只有队友看得到；按 tab 键切换到左下格，主动的话得输入对方的名字，要完全一样才行。要是已经看到“from xxx；xxx”的话，切到左下格时按“↑”键就会出现对方的名字，再按 Tab 键切回输入格即可。

队频：我方输入为橘色字，队友传过来则为粉红色字，所有队友都看得到在最前端先打“%”，然后输入要说的话即可。

另一种方法则是输入要说的话之后，按住 ctrl 键再按 enter 键也可。

以上指在信息栏可以看见的颜色，我方的聊天室颜色一律为绿色，对方一律为黑色。

16. 和导游说话

游戏里有许多城市，拥有众多的商店与特殊场所（如剑士协会等），可以在城门口或城市中央向义工导游提供询问，有以下几个选项：

开始由导游说明城市。在导游列出的地点选择想知道的，就会在玩家的小地图中标示出来。

删掉微型地图上全部的标示。查询完毕后，如果不想保留地图上的记号，选此项就可全部取消。

听取注意事项。提醒玩家如何使用微型地图。

取消。取消与导游的对话视窗。

17. 升级

打倒怪物，可以得到角色等级和职业等级的经验值，这两种等级升级时，都会有蓝色箭头出现在屏幕的左下、右下角，点一下就会出现技能目录栏和人物属性栏，分别有点数提供升级。要升级技能点数，可按下升级的技能前方的升级符号即可升级。要升级人物属性，可用鼠标左键点选 6 项能力中需要增加的项目即可。

这款在线游戏有很强的团体功能。强大的聊天功能适应玩家之间的交流，团体功能主要表现在俱乐部里。此外聊天功能还可以升级，这样可以为玩家增添更多的乐趣。玩家也可以通过发布消息来购买或者出租他自己的房屋。房屋可以用来储存东西，也可以邀请人们聚会。

18. 公会

要想成立公会，要有未来公会会长 1 名，但不限制等级和职业。

创立公会的指令是：/guild [公会名称]。输入这个指令后，华丽金属就会消失 1 个，名称重复也一样。

解散公会的指令是：/breakguild [公会名称] 或/gocp [公会名称]。

解散条件：公会仅剩会长一人时有效，如果仍有会员将出现无效信息。

注意要慎重考虑建立公会使用的角色和公会名称，弄错只能解散重来。

成立公会后可随时更换公会图标，可删、增会内成员，所有的中文文字正常显示，创立新公会后的公会名可使用中文。

当公会建成后或加入公会可按 Alt+G 呼叫公会窗口。在公会窗口内，有公会信息和组合成员信息、职位设定、公会会员逐出名单、公告事项等内容，分述如下。

(1) 公会信息

公会名称：开始设定的名称，设定后就不能再更改了。

公会等级：随着经验值的多少而增加，需要会员或会长贡献，贡献多少由会长设定（0～50%），打赢一只怪物后抽取贡献值。例如，贡献值 5%的，打 1 只有经验点数为 200EXP 的怪物时，因 200×5%=10 点经验值，因此公会得到 10 点经验值，该人得到 190 点经验值。不会抽走职业经验值，只抽取基本经验值。目前 Lv 1～2 需要 200 万点经验值。

会长名称：创立公会的人物名称。

公会人数：例如 4/16 表示公会共有成员 16 人，在线人数 4 人。

公会成员平均等级：依目前所有成员等级平均。

经验值：随着公会抽取的酬金增加经验值。

公会标志：

同盟公会。在其他公会会长加入同盟使用，对其公会名上点右键即可删除。

敌对公会。将其他公会会长列入敌对名单时使用，对其公会名上点右键即可删除。

(2) 组合成员信息

姓名：显示会员的名称，在自己名称点右键，会出现“显示资讯”、“退出公会”等选项。

职位：只有会长可设定职位，职位名称在第三栏设定，调整后随职位的级别，排序也会有高低。

等级：显示目前会员的等级。

备忘录：

贡献。显示会员所贡献的经验值占全部的百分比。

酬金经验值。显示会员已经贡献多少的经验值。

(3) 职位设定

级别：共有 20 个级别，在成员资讯中就依此排序。

加入权限：有此权限的会员可以在平常游戏中对玩家按下鼠标右键，邀请玩家加入公会。

职称：初始设定为位置 0～19，可做更改。

加入权限：开启会员征收新成员的权利。

处罚权限：开启会员开除其他成员的权利。

酬金比率：有 0%～50%的空间供随意调整。

(4) 公会成员逐出名单

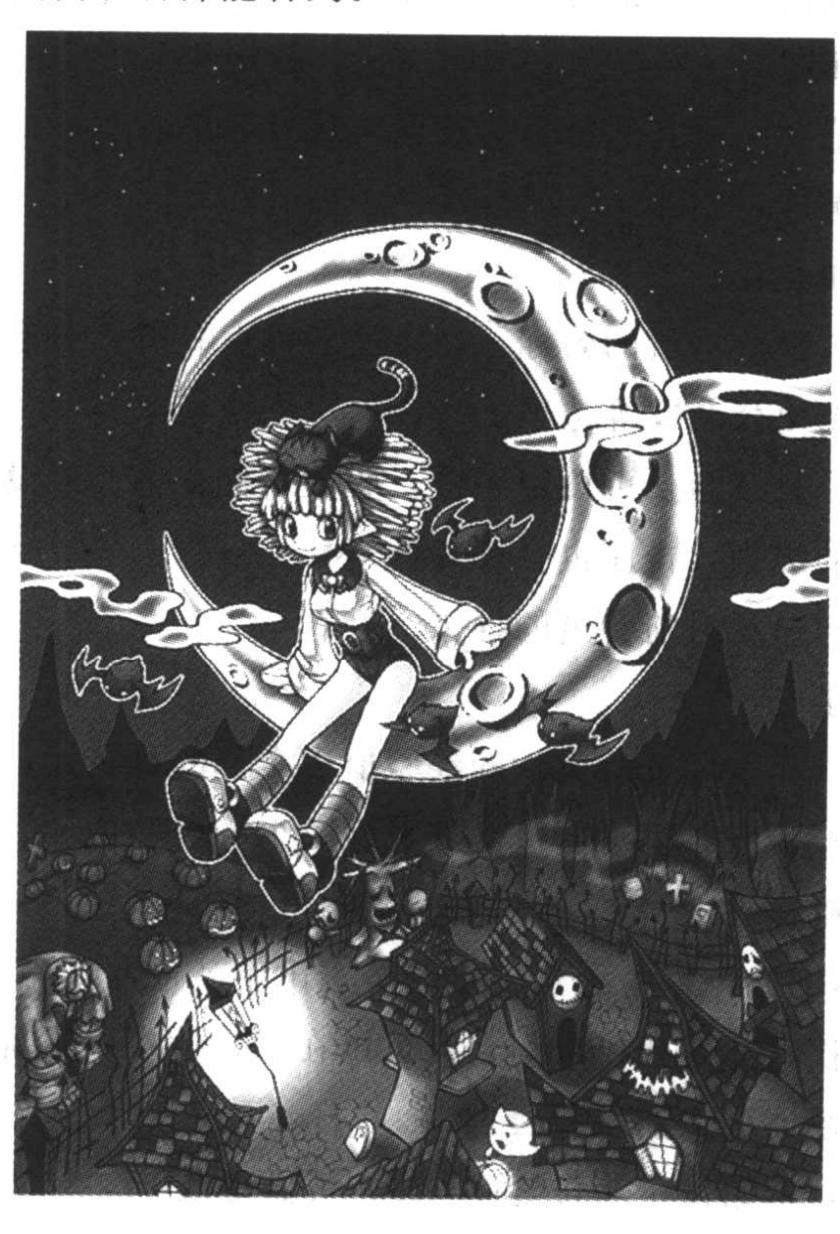
姓名：被开除成员名称。

公会被除原因：由会长自行输入，成员自行退出的可以是

空白。

(5) 公告事项

公告事项包括题目、内容。如果填写了公告的事项，每次会员一上线或读取后都能看到。



新天上碑



《新天上碑》是由韩国 HiWin 公司开发，“上海热线”发行的角色扮演网络游戏。整个游戏有 30010 张画面，情节随 100 多个任务的进行而展开。每个任务不只是单纯地运气好或达到很高的能力值就能完成，其中还包含推理的技法，通过任务的进行能得到置身于电影或小说主人公一样的投入感和趣味。随着任务的完成还可以得到施展武功时需要的内功、奇缘武器或特殊的武功。任务设置不限制用户自由度，即使没有完成任务也不会影响玩游戏。各任务完成出色的人物会在各服务器的年代历上永远铭刻上自己的名字。

《新天上碑》是目前世界上规模最大（800×600 画面，4000 页以上）的网络游戏。随着游戏的不断地制作，广阔的中国内地场景都会逐渐展现出来。这不仅是单纯地添加打猎区域，也会增加大陆的地域性特点和剧情、背景音乐和任务。

《新天上碑》这个大型网络线上游戏可提供 3000 人次共同进行游戏。游戏以中国元朝为背景，与目前市面上多数使用欧洲中古世纪为背景的线上游戏截然不同。游戏中的建筑物及人物造型皆以中国风味的 3D 动画方式呈现，游戏的描绘细腻逼真，动画表现顺畅流利。游戏使用了对东方人亲近的东方化的色彩，减少了眼睛疲劳，提高了舒适感。利用 alpha blending 技术和 3D 光源处理方式，通过百余个特殊效果，使得特性值大为上升。以

3D模型为基础的干净利落的16位2D画面，在2D的稳定感中发挥了3D游戏的生动感。游戏使用7万构架以上的动作和战斗场面，可在空中飞行的凌空虚度等法宝，体现了充满逼真感的画面效果。音效采用计算机合成立体声，搭配具有中国风味的音乐。

游戏内建的打字聊天功能可增进玩家在游戏中的互动性，而游戏内的公共频道可让玩家在危急时呼救，或在其中拍卖物品、道具。游戏内允许玩家之间互换名片，即使玩家在不同的画面之中，仍然可以在游戏里互通信息。男女主角可以共同冒险，共结连理，甚至相邀一起练功。

在《新天上碑》的游戏中可以选择不同个性、不同性别的人物，人物的性别不会影响能力值及其他数值，且男女之间还可以结为夫妻学习新的武功。玩家初创人物后可在游戏中练功升级，并可依照所选择的人物技能做不同的游戏生涯。

游戏以任务过关、升级或交易、聊天为重点。游戏中可以团队方式共同冒险练功，也可进行玩家最热衷的PK（Player Killing，玩家之间互相砍杀较劲）。

《新天上碑》操作简单明了，易于辨识，即使是初次接触线上游戏的玩家，也能驾轻就熟。整体游戏的操作模式包含道具栏、人物状态区、邮件栏、魔法栏、热键栏、生命表及魔法值表，还有聊天接口来显示文字。

在游戏中武功的掌握不是通过名声或秘技，而是通过武器的使用，掌握的武功使用得越多威力就越强。另外，通过任务会概率性地得到“奇缘物品”。奇缘有“奇异的姻缘”的意思，意味着在不经意的情况下，得到不多见的特别姻缘。通过“奇缘”得到的物品世上只有一个，通过“奇缘武器”得到的武功也只有自己所用。“奇缘”的无比强大的威力，打动了梦想天下第一的所

有武林人的心。

如果在比武中死亡，不会造成特性值的减少或丢失。游戏中引入了蒙面人系统，被蒙面人 PK 时经验值会减少或丢失物品。而蒙面人被 PK 也会有同样的危险。也就是说，PK 其他用户想得到利益就一定要蒙面，佩带一次蒙面直到死都不能脱下。成为蒙面人是用户的选择，但从佩带蒙面 PK 的那一刻开始就会成为悬赏犯，被众人所追赶，还会在帮派加入或物品购买等活动中受到许多限制。

游戏不采用无聊地打猎到一定水准的游戏方式，自行开发了新的成长方式系统——实时成长系统（Real Time Growth System），所有的特性值时时都在提高，即使在战斗中也能看到自己能力值上升的效果。这样，与玩网络游戏时自己打怪物才能得到经验值以外没有意义的其他游戏相比，《新天上碑》中和怪物的战斗行为（打、空打、挨打、回避等）都有重要意义。通过如此时时的成长，就会体会到崭新的游戏世界。

志趣相投的用户可以聚集组成自己的帮派。如帮派的势力扩大，就能在其中开发或改良物品，而且还可以和其他帮派展开战争。根据战争的胜败，不仅是帮派的各项属性数值，连帮派的兴亡也能分享。

在《新天上碑》中能和与自己称心的异性人物结婚。向洛阳官厅的捕校申请结婚后移动到婚礼场所的媒婆处，在众多宾客的祝福中由主婚人来举行仪式。结婚后新郎、新娘会得到特殊的武功——鸳鸯心法，并互相帮助战斗、团结容忍。

游戏制作组分析了国内外无数个游戏，尽量使用户减少不必要的操作。例如，在很远的地方只要点击一次怪物就能追赶攻击，直到杀死怪物；体力和内力降低到一定程度就自动服用恢复剂；使用 F1～F12 的所有快捷键设定；多样的对话（一般对话、

传音、频道对话、帮派对话）系统等。以上这些系统使必要的动作以外的无用的动作大为减少。

一、游戏介绍

1. 背景故事

《新天上碑》改编自韩国著名的武侠小说，这部小说也曾经搬上了银幕。故事的内容围绕江湖中流传的一句话展开：攀登到天上的人就得天下，攀登到“天上碑”的人就得天上。

游戏以元朝末年为故事背景。当时，黎民疾苦，各地群雄并起，相互攻讦，天下动荡，第一世家受到了不明势力的攻击。为了保住第一世家惟一后代的性命，日周和小龙两位护法抱着刚满3岁的少家主躲避敌人的追杀。他们在冰冷的地上浴血奋战，终于把孑然一身的少家主托付给洛阳城王大侠扶养。时过13年，少家主长大成人，开始踏入江湖。他丝毫不惧江湖险恶，腥风血雨，朝着传说中的“天上碑”阔步迈进。



2. 武功

《新天上碑》的武功包含职业武功、共通武功、防御武功及帮派武功等特殊武功，游戏中共有100多种武功可供学习。武功

的学习方法很简单，只要多使用和武功相对应的武器，便可以随机学会。

战斗武功可以按职业或战斗性质不同进行分类。战斗武功按战斗性质分类可分为近战单一武功、远距离单一武功、近距离全部武功等。近战单一武功指可攻击一个身旁对象的武功；远距离单一武功指可攻击远距离旁对象的武功；近距离全部武功指可同时攻击身旁多个对象的武功，只适用于攻击自己的对象。

(1) 武功种类

按职业分类时，战斗武功分为分别使用剑、刀、枪、爪的职业武功和任何职业都可以使用的共同武功两大类。

职业武功：是人物携带的武器（剑、刀、枪、爪）所包含的武功，只有佩带与该职业武功相对应的武器才能使用，若佩带与职业武功无关的武器就无法使用了。根据不同的人物个性（正派、邪派），职业武功也不相同。

使用剑的武功分正派和邪派。第一段正派的称泰山剑，邪派的称猛袭剑，都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的风流剑和邪派的软剑中含有武功。使用剑的第二段，正派称大剑破甲，邪派的称白鬼猛袭剑，也都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的喷光剑、邪派的云妆剑含有武功。

使用刀的武功也分正派和邪派。第一段正派的称半月斩，邪派的称野狼刀，都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的戒刀和邪派的锐刀中含有武功。使用剑的第二段，正派称斩魔刀，邪派的称血天闪光，也都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的半月刀、邪派的碎镰刀含有武功。

使用枪的武功也分正派和邪派。第一段正派的称破玉刚，邪派的称狂杀戟，都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的短铁蛇矛和邪派的青钢铁戟中含有武功。使用剑的第二段，正

派称三节连环，邪派的称夺命九式，也都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的白狼蛇矛、邪派的红钢精枪含有武功。

使用爪的武功也分正派和邪派。第一段正派的称六合拳，邪派的称鹰爪功，都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的飞鹰爪和邪派的火血手套中含有武功。使用爪的第二段，正派称龙爪擒拿手，邪派的称寒冰掌，也都是近战单一攻击的武功。所用的武器中，正派的飞龙手套、邪派的银麟击含有武功。

共同武功：是与人物个性（正派、邪派）、职业（剑、刀、枪、爪）无关的，玩家能自由学习和使用的武功，共同武功有血天功和降龙十八掌等 7 种。

血天功也分正派和邪派，第一段称血天功，第二段称残杀血影功，都是近战单一攻击的武功。第一段所用的武器中，梅花剑、大刀、赤血短枪、苍灵爪中含有武功。第二段所用的武器中，白玉剑、片光刀、铁蛇矛、追命爪含有武功。

防御武功：除了人物的外功和防具以外，还有使用后可以提升防御力的武功。防御武功与攻击武功有所不同，防御武功学习一次后，使用得越多武功熟练度上升得越多，武功自身可以升级。

三才气功是防御武功中的一种，使用时内功消耗 5，自身防御力上升 30，他人对你攻击时又能上升 30 的防御力，多人向你施展三才气功时，最多可以上升 60 的防御力。对自己使用时与使用其他武功一样，把三才气功放到防御武功栏中，按 F3 即可使用。对自己使用时自己脚底下出现金色光环。对他人使用时要把三才气功放到防御武功栏中，用鼠标右键点击要施展的对象，便可施展武功。被他人施展三才气功时脚底下会出现红色光环。三才气功 10 层后，就会通过任务获得三才气功的中级防御武功

——护身强气。

特殊武功：特殊武功是指除职业武功和防御武功以外，赋有特殊功能的武功。特殊武功有鸳鸯心法、草上飞、凌空虚道等，游戏开发小组还准备开发毒攻、隐身及消毒等特殊武功。

鸳鸯心法。结婚就能练到的武功，是夫妻一同施展的武功。使用时消耗内功 50。施展武功会在武功持续期间先施展武功一方的力量上升 50，外力下降 100。反之，另一方（妻子或丈夫）的力量下降 50，外力上升 100。

草上飞。通过天尊魔帝任务练得的武功，可以较快移动的轻身术。使用时消耗内功 50。

凌空虚道。草上飞练到极限就能随机领悟到该武功。使用时消耗内功 200。此武功通过脱胎换骨（五转）任务后即刻自动领悟。

整体武功：整体武功，针对攻打自己的怪物或其他玩家所施展的武功。每当施展该武功时，可以从所有袭击你的怪物中获取经验值，并同时攻击对手。例如白岩分片气，可通过脱胎换骨（五转）任务后自动领悟。

（2）武功的练习

在《新天上碑》的武功系统中，由于所有公式是全部另外计算的，因此名声或各种能力值对武功的练习没有关系。武功是携带的武器使用次数累积而练成的。一般根据使用带有武功的武器的次数，按概率计算练得武功。邪派使用带有正派武功的武器时，不能练得武功。例如，短铁蛇矛带有破玉刚正派武功，正派玩家长期使用短铁蛇矛会练得武功。另外，练得一次的武功不能再练。释放一次武功的武器中也能练到武功，武器本身携带武功是比较容易理解的说法。也就是说，使用武器时可以初步学到武功。从别人那里拿武器或购买武器也可以练习武功，即使所使用

的武器不小心遗失，购买相同的武器会继续计算以前使用过的次数，从而学到武功。

另外还可以通过结婚习得其他武功，通过活动习得武功等。

武器商卖的武器中不包含武功。通过打猎得到的武器中有携带武功的武器和不携带武功的武器。何种武器中包含何种武功是在以后的 NPC 阵容中才可以得到确定的。

（3）施放武功

使用武功会消耗内功，因此使用武功必须持有所需的内功。为了使用武功，首先把练到的武功设置到武功窗口内（F11）。双击练到的武功，武功会设置到武功设置窗内。以后设置自动施展武功（F2～F4）或点击鼠标右键施展武功。

武功设置可分为战斗武功、防御武功、其他武功 3 组。

战斗武功在战斗中点击鼠标右键使用。使用武功会消耗内功，同时右下方的战斗武功集气条上升，计量表添满就发射武功。

防御武功或其他武功在使用时集气条会上升，计量表有剩余期间维持武功效力。

设置自动武功（F2）后可以继续在内功允许的范围内使用相应的武功。

武功使用中有熟练度这个概念。战斗武功使用得越多，武功熟练度越高，攻击力越强。防御武功使用得越多，防御力越高，持续时间越长。达到极限后，防御武功自身会升级。其他武功中也有武功熟练度概念。使用战斗武功会根据武功的使用得到少量的力量，这样可以比较快地上升力量。

3. 帮派

要想建立帮派，需要达到 200 以上的声望值和 500 万碑币的建帮费。帮派可以去洛阳官厅通过与捕校对话来建立，帮派的名

称最多为 6 个汉字。

要想删除帮派也需到洛阳官厅，在与洛阳捕校对话菜单中点击“帮派删除”，此时会弹出确认窗。点击“确认”则删除帮派；点击“取消”则取消删除帮派。只有帮主才能使用删除帮派的功能。删除帮派后，在人物名前的帮徽会消失。删除帮派后可建立相同名称的帮派。在帮派战或攻城战时不能删除帮派。删除帮派时会发出公告：“×××帮派已经封门”。

建立帮派后，可在服务器上开设帮城。初次开放帮城，是由拥有声望 500、碑币 1000 万两的帮主申请。按 Tab 键可看到本服务器上各城分属于哪些帮派。

如果所属的帮派拥有城池，各帮派人员可由王大侠传送到帮城内。帮城也可以通过切换地图的方式进入。如果帮城已被其他帮派占领，就无法进入了。

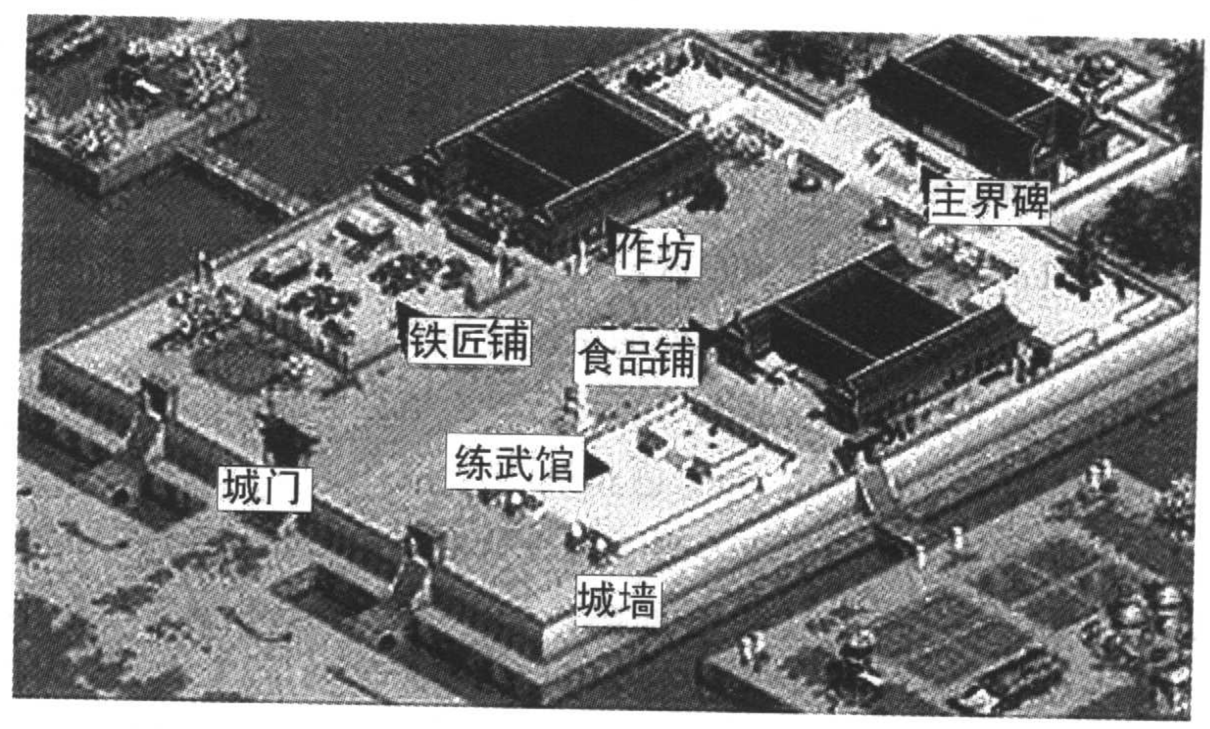
4. 帮城

帮城是帮派自己的城市，其中的建筑对整个城的性能有相当的关系。帮城的主要建筑如下。

城门：帮城的入口。在攻城战时，敌人必须要先摧毁城门，所以当城门的数值升级时，城门的防御率会升级。城门防御度＝作坊开发度＋练武馆开发度。城门的开发度会影响到城门的“血量”，每个人不放武功时对城门的攻击伤害均为 1。所以，城门的“血量”越高，攻破城池所需的时间也越久，对攻防战的影响相当大，具体数值见下表。

开发度	0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
名 称	初级	下级		中级		上级		高级		特级	

铁匠铺：用于武器的改良。铁匠铺升级时会提高武器的改良成功率。开发度是从初期的“0”开始，最大为 1000，每上升



100，武器改造的限度数值和成功率都会上升，武器数值可升级到最高命中率－30～＋30为止。武器改造可通过铁匠铺内的NPC进行，每次只能改造一件武器。改造武器时必要的物品是所要改造的武器1个和1个救丸丹，放入救丸丹以外的物品时武器会消失。除了铁匠铺的开发度外，其摆放武器以及求丸丹的数量、准确率、方位等都会影响到武器改造的成功与否。准确率在±21以上的武器在改造时可能会消失。而准确率为“0”的武器不可以改造。铁匠铺和作坊开发度与改造武器和防具的关系见下表。

开发度	0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
限度数值	15		18		21		24		27		30

作坊：用于防具的改良。当作坊升级时，防具的改良之成功率会提高。开发度从初期的“0”开始，最大为1000。每上升100，项链改造的限度数值和成功率上升。项链改造可通过铁匠铺的NPC进行。改造项链时必要的物品是所要改造的项链1件和1个救丸丹，放入救丸丹以外的物品时物品会消失。一次只能

改造一件项链。开发度会影响到成功率及可提升的上限值。回避率±21以上的项链在改造时可能会消失。回避率"0"的项链不能改造。

食品铺：用于生产补充服用类"道具"。当食品铺升级时，在帮派里所出售的服用类种类会变多，价格也会变得便宜。随着食品店的开发度的不断升级，可以买到城外买不到的补品。初期10之前与店小二销售的物品价格和种类相同，但以后的价格最低会降到50%。开发度从初期的"0"开始，最大为1000。每上升10，服用物品的种类增加，开发度到1000时，帮城内可开发的服用类物品都会出现。每上升100，价格就会下降若干。城内可制作出的体力、内力恢复剂。开发度到达1000的时候，可以购买所有恢复体力的道具，价格为原先的一半，见下表。

开发度	体力恢复	内功恢复	价格比率(%)
0	干脯、胡饼、干粮、馒头、肉脯	屑虾膏、灵芝、乌龙膏、人参、牛黄清心丸	100
100	王馒头	熊胆	95
200	五香头	十全大补汤	90
300	黄狗补血汤	鹿茸净心丸	85
400	虎胆肉	千年灵芝	80
500	虎胆丸	华露丸	75
600	大丸丹	千年人参	70
700	碧谷丹	清玉水	65
800	五龙精气丸	树灵丸	60
900	育养精气丸	回阳乌龙膏	55
1000	生生造化丹	山参	50

练武馆：跟新手练武场一样，练武馆是提高能力的场所。与其他开发建筑（铁匠铺、作坊、食品铺）不同，与新手道场一样，是通过战斗动作上升开发度的。开发度是初期的"0"开始，

最大为1000，每上升100，可修炼的力量限度数值上升。初期开发练武馆必须是力量小于100的人物。当练武馆的开发度升级时，随着开发度的上升，在帮内修炼的力量最高可升级到300，见下表。

开发度	0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
限度数值	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300

仓库：用于保管道具。仓库升级时，会增加可以保管道具的数量。仓库只有帮主、副帮主以及堂主才可使用。

天禁秘洞：天禁秘洞是为了武功创新及武功传授而设的空间，在武功创新之前只有帮主及副帮主出入。

5. 帮派名声

《新天上碑》2.10版起，查看帮派列表时会依照帮派名声（即分数）的高低顺序排列，并且有等级的划分。帮派等级共分8级，最高的“天”级只有一个帮，见下表。

等级	天	上	碑	一	二	三	四	五
顺序	1	2～3	4～6	7～10	11～15	16～30	31～50	51～51以上

要想获得帮派名声，可通过攻城战的胜利（攻城成功或防守成功）或通过帮派街斗战中的胜利来加分。具体说来，攻城战胜利（占领帮城）＋500，在攻城战中防守成功＋20，在帮派街斗中胜利＋10。帮派战遭拒绝不会加减分，但失败会减分，分数与加分的值相同。帮派名声的基本数值是100分，而帮派名声减为“0”时不会再往下降。帮派名声不满10时，就不能再参加帮派街斗了；帮派名声不满100时不能参加攻城战。为避免恃强欺弱，帮派街斗时，各帮派只能跟与自己帮派等级相同或高、低1级的帮派对战。

除了通过打打杀杀来获得帮派名声的提升外，花钱也一样可以提升帮派名声。帮派名声“0”以上未满100时，若支付碑币100万，帮派名声就达到100。帮派名声100以上未满200时，支付碑币100万，帮派名声就达到200。

二、游戏操作

1. 创建角色

《新天上碑》和其他游戏一样，游戏开始时也要创建一名角色。

（1）选择性别

在游戏中，性别只有图像不同，其他方面没有差异。男女间可以结婚，婚后可以学到其他一种武功。结婚要正派对正派，邪派对邪派。奇人有正邪2种性格，因此两人中有一人是奇人就可以与正派或邪派结婚。

（2）选择性格

《新天上碑》中的性格分正派和邪派，这在游戏中引起玩家的兴趣，避免了单纯、枯燥的玩法。因此，正派、邪派在成长、能力值方面一视同仁，没有差异。

正派、邪派各学不同的武功，其任务也不同，在游戏中不能加入性格不同的帮派。另外，正派、邪派之间不能结婚，但对游戏不会有不利的影响，所以第一次制作人物时要选择符合自己的性格为佳。

选择正派后人物名以蓝色显示，邪派人物名以紫红色显示。

（3）选择武器

《新天上碑》有剑、刀、枪、爪职业种类。第一次制作人物时选择的武器将会是游戏开始时其种类的基本武器。武器按职业不同而不同，共有50种，有爪＞刀＞枪＞剑＞爪的相生相克关

系。相克关系在PK时适用。相克关系对战斗没有绝对的影响，只是按人物的特性值有所差异。除人物的武器间有相克关系外，没有物品间的相克关系或武功间的相克关系。

（4）输入人物名称

人物名称最长可用韩文6字或英文12字。建议不要使用韩文或特殊文字，否则在游戏中会出现不利的现象。

2. 角色属性

《新天上碑》中有几个重要的属性，也可以说是玩家要尽力提升的目标。其中“声望”值与体力息息相关，声望每提升一点，体力就上升30。另外，帮主的声望越高，可招募的帮派成员数就越多。“力量”的强化与打击怪物的次数有关，击中怪物次数越多，力量提升越快。力量越大，攻击力自然越高，负重力也会提高。“敏捷度”越高，攻击怪物的速度越快。按照对怪物攻击回避次数计算敏捷度。敏捷度达到最高值时，攻击速度可加快3倍。“外功”则是不穿装备时的防御力，外功越高，怪物造成的伤害越小。“熟练度”关系到使用武器攻击时的攻击力，人物的熟练度达到一定程度（100、200、300、500）时，人物外形会有所改变。外形有5个阶段的变换，变身后所持有的武器命中率会上升。

3. 常用快捷键

F1：帮助；

F2：自动施展攻击武功，打开/关闭；

F3：自动施展防备武功，打开/关闭；

F4：自动施展其他武功，打开/关闭；

F5：服用体力物品；

F6：服用内功物品；

F7：武功设定状态窗口中设定前一个状态（系统留用）；

F8：武功设定状态窗口中设定下一个状态（系统留用）；

F9：状态窗；

F10：装备窗；

F11：武功窗；

F12：选项窗；

TAB：看地图；

Print Screen：截图；

ESC：关闭所有开着的窗口；

↑，↓：查找聊过天的人物名；

Shift＋点击鼠标左键：原地转换方向；

Ctrl＋点击鼠标左键：强行攻击其他人；

点击鼠标左键：移动到指定的方向，跟随其他人，攻击指定的怪物，打开 NPC 窗口，捡物品，在装备窗口中移动物品（拖拉、双击），打开/关闭各种窗口；

点击鼠标右键：作战时使用武功，与 NPC 对话，仔细查看物品，确认武功信息。

4. 常用命令

/war（/挑战） 对方帮派名称：向其他帮派挑战帮派街斗；

/yield（/投降） 对方帮派名称：帮派街斗中向对方投降；

/shout（/广播） 发表内容：婚礼中，主婚人及新郎、新娘所使用的命令；

/gjoin（/入帮） 帮主名字：加入帮派；

/gleave（/退帮）：退出帮派；

/gban（/踢人） 帮组员的名字：开除某人出帮派；

/gsetchief（/副帮主） 帮组员的名字：任命某人为副帮主；

/gsetofficer（/党主） 帮组员的名字：任命某人为党主；

/gunset（/解雇） 帮组员的名字：解雇某人在帮派里的职务；

/gchief（/让位） 副帮主的名字：将帮主的位置让给副帮主；

/trade（/交换，交易）：交易；

/pktim、/pktime：查看剩余的红名时间；

/emblem(/徽章）徽章所在路径和文件名:上传帮派徽章；

/exist（/有人在吗）：查看屏幕内的人物和人数；

/ig（/拒绝） 对方人名：拒绝私聊；

/iglist（/拒绝清单）：查看拒绝私聊的清单；

/iglistdel：删除拒绝清单；

/groom（/新郎） 新郎的名字：指定婚礼中的新郎；

/bride（/新娘） 新娘的名字：指定婚礼中的新娘；

/chtitle（/改名） 修改后的房间名称：修改房间的名称；

/chpass（/密码） 修改后的密码：修改房间的密码；

/chchief（/房长） 对方名字：转让房长；

＄1,2～0,A,B 聊天内容:选择聊天时聊天内容所用的颜色。



5. 对话用命令

；聊天内容：频道聊天的方法，在频道聊天时切换频道聊天和一般聊天用；

] 聊天内容：帮派聊天的方法，在帮派聊天时切换一般聊天和帮派聊天用；

' 人物名 聊天内容：向其他用户发出密语；

ESC：删除聊天记录；

Delete：清除密语。

6. 新手进入游戏后的操作

当玩家第一次登入时，游戏从洛阳城内的王大侠家开始。按下 Tab 键，就显示整个地图。自己的位置用粉红色显示。

按下键盘的 F10 键，人物身上已经装配基本物品（武器、防具、初级披风），因此可以立即进入战斗。

进入游戏后，最好先到道场修炼后再出发。从王大侠家出来往东南方向直走就到破天道场。初玩者可以在这里打木人，将力量修炼到 55。在修炼过程中，熟练度、外力、敏捷等特性值也会不时上升。

力量达到 55 以上就不能在破天道场修炼了，而应该出城打猎了。在名声 1～25 的范围内，最好是去大家在初级阶段练功的东林。从洛阳城往东南边城门走去就可到达。东林中的怪物按由弱到强的顺序列出，依次为鹿、蛇、狐狸、狼、武道人等。首先是猎杀鹿一类的虚弱怪物，逐渐适应游戏。具体猎杀什么怪物则由玩家自己来判断。超出自己的能力去抓住凶猛的怪物可以很快地提高自己的外功。但在这种情况下，购买干脯的金钱往往不够用。因此，还是按照自己的水准打击合适的怪物更合算一些。如果觉得鹿太弱，没有多少经验值，也可以去抓蛇。

从经验值分配方式说，由于没有不合理的算法，所以打多少

得多少经验值。另外，多人一起打时可以节省补品，因此离村子或客栈远的地方出猎时，能够组团出猎效果会更好一些。

打猎时偶尔会得到物品和药草。金钱和药草可以自动取得，但物品要点击才可以放到物品窗里。

如果在战斗中死亡，经验值会减少，但可在洛阳城白荨先生处复活。在城外打猎一段时间会用完原先有的初级干脯，这时要用积累的钱到洛阳城内的客栈买恢复剂。客栈位于洛阳城广场的右侧。

在名声 25～65 的范围内，应该说对游戏已经有所了解了。这时应该寻找更强的怪物，可以到洛阳城北侧的北邙山去打猎。怪物按由弱到强的顺序，依次为死僵尸、初级剑客、剑客、血僵尸等。如果要猎杀更强大的怪物，可到北邙山将军墓，或者从洛阳东侧再往东走，那里有山贼的窝点。

通过打猎挣到一些钱，就可以去洛阳城道具商那儿购买更好的武器和装备。道具商在洛阳城广场的左侧。此外，通过打猎取得的武器或防具，其中有些能增加命中率、回避率等，因此可以选择喜欢的选项：

修炼力量的方法——使用追加命中率为“＋”的武器打猎；

修炼熟练度的方法——使用追加命中率为“－”的武器打猎；

修炼敏捷的方法——使用回避率为“＋”的项链打猎；

修炼外力的方法——使用回避率为“－”的项链打猎。

熟练度的增加也可通过使用有关的武器来升级：

变身时使用武器的追加命中率为＋的武器——“＋”方向增加；

变身时使用武器的追加命中率为－的武器——“－”方向增加。

武器的追加命中率为“0”的时候不会升级。

名声到 65 以上，也算是高手了。此时在山贼窝已经积累了一定的实力，可以到洛阳城北侧的嵩山打猎了。那里有达魔洞和

武极洞，可猎杀的怪物有樵夫、白衣武士、饿狼、黑头蛇、山猪、七点蛇等。到此时能力值的上升十分缓慢。熟练度根据追加命中率有很大差异，也会影响打击怪物的速度，因此要使用最好的武器。在将军墓以前，一般的修炼就可跟上其他玩家，但到了这里，武器和防具的性能将左右后半生。

7. 攻城战

在游戏中，为攻城战订立了一些基本规则。

(1) 攻城战的条件

已经拥有城堡之帮派不得攻打其他城堡；在既定的时间内才得展开攻城战；在“帮派区域”进行攻城战。

(2) 攻城战的开始

攻城战以攻方帮主打破对方帮派的宣战碑（惟有帮主在攻城战的时间内才可打破宣战碑）为开始。帮主打破宣战碑要花100万两的银币。宣战碑被打破之后，攻方可以进入城堡。也就是说，通过王大侠先移动至帮城皇榜后，再移动到自己想攻打的城堡。

(3) 攻城战的胜利

交战期间内城门会关闭，攻方必须设法破门而入。打破城门后，进入城堡内部，要打破铁匠铺、工作坊、练武馆、食品铺前方的界碑。4个小界碑都被打破后，才可由帮主攻击主界碑。由帮主打破帮派城的主界碑后，界碑上将显示出该帮派的标志，标志攻城战的胜利。防方则要等到界碑再产生后才可打破，算是抢回界碑。

打破主界碑后，开发度降低10%，帮城将归攻方所有。如果在攻城战时间结束时，主界碑未被打破，城堡继续归防方所有。主界碑被攻方帮主打破，其他帮派成员将被移动至“帮城总堂”。

攻城战的其他规则有如下几条：

①可以由多个以上的帮派同时参与同一攻城战，也就是说，如果宣战碑被两个帮派打破，两帮人马皆可参与同一攻城战。

②战斗中，防守方利用王大侠可返回帮城，但不能利用城内的食品铺。

③攻方、防方只要点鼠标就可攻击对方。攻城战中，为了分清敌我，即使不把鼠标移至人物上面，也可以看到自己的帮徽。

④如果攻方在城内进行“再登入”，攻方将移动至“中央区域”。

⑤在攻城时段内，只要位于帮派城区域的人物，皆可看到右上角的攻城时钟。正在参与攻城战的人物，不会受到区域的限制，不管在何处，都能看到攻城战的时钟，且时针为红色。

三、任务介绍

1. 新手任务

(1) 项链任务

任务需要力量在55以上才能接受。任务完成可获得草药或碑币等奖励。



玩家出生后与王大侠对话，就能得知游戏的基本操作方法。然后到道场找师范。师范要你使用木人进行修炼，直到力量达到55。力量达到55后，再与师范对话，可了解交易买卖的流程，并给你1块野猪肉，要你卖出后买1个馒头回来。到客栈找小二，卖出野猪肉，买回馒头，将馒头交给师范，得到准确率+6的玉米项链。

（2）鹿角任务

要完成项链任务及名声15以下才可完成此任务。完成任务可获得草药或碑币等奖励。

在完成新手项链任务后，师范会提醒你去找白荨先生。白荨先生说现在缺少鹿角。于是到洛阳城外去打鹿，会随机得到鹿角。将鹿角给白荨先生，白荨先生会根据鹿角的品质随机给你一些奖励，例如1个药草或者1000两碑币或者30个初级干脯，也许什么都没有。此任务可以反复进行。

（3）狐狸皮任务

此任务需完成项链任务，且声望在15～30才可接受。完成任务后可获得草药或碑币等奖励。

完成鹿角任务以后，白荨先生让你去找东门警备兵。东门警备兵说最近洛阳附近的商人经常受到狐狸的伤害，要你去猎杀狐狸，并拿回狐狸皮。到洛阳、北邙山附近猎杀狐狸可以随机获得狐狸皮。东门警卫会根据狐狸皮的品质，随机给你一些奖励，如1个药草，或者3000两碑币，或者50个初级干脯，也许什么都没有。此任务可以反复进行。

（4）艾草任务

此任务需在完成项链任务后，且声望在30～50才能接受。完成后获得草药或碑币等的奖励。

完成狐狸皮任务后，当你名声达到30以上时，东门警备兵

会推荐你去找北门警备兵。北门警备兵说最近北邙山的一些初级剑客经常害人，请你去教训一下他们。到北邙山打初级剑客可以随机获得艾草。将艾草交给北门警备兵可以获得随机奖赏，如1个药草，或者5000两碑币，或者50个初级干脯，也许什么都没有。此任务可以反复进行。

（5）僵尸王任务

完成项链任务后并且声望值达到50以上才可接受此任务。完成后可获得救丸丹2颗以及药草奖励。

当声望值达到50以上时，与北门警备兵对话可得知最近北邙山有僵尸王出现，危害人间。到北邙山寻找僵尸王并与其战斗。僵尸王约每隔30分钟出现1次。打败僵尸王便可获得僵尸护符。第一次将僵尸护符交给北门警备兵可以获得2颗救丸丹的奖赏。以后每次可获得药草1个。此任务可以反复进行到声望100时。

（6）初级武功任务

完成新手任务后提供初级武功武器的任务，提高获得初级武功的机会。携带僵尸符录与符录术士对话。声望在71以上与王大侠对话，要求打败山贼头领。打败山贼头目后，得到任务物品（无名武器）。持与人物职业相同的武器与真影对话，消耗物品确认费用（1000碑币），删除与人物职业相同的无名武器，获得初级武功武器。持与人物职业不相同的武器与真影对话，会删除无名武器一把，不会消耗物品确认费用（1000金钱），无法获得初级武功武器。初级武功出功见下表。

人物职业属性	初级武器	初级武功	人物职业属性	初级武器	初级武功
正刀	戒刀	半月斩	正剑	风流剑	泰山剑
邪刀	锐刀	野狼刀	邪剑	软剑	猛袭剑
正枪	短铁蛇矛	破玉刚	正爪	飞鹰爪	六合拳
邪枪	青钢铁戟	狂杀戟	邪爪	火血手套	鹰爪功

2. 变身任务

(1) 一转任务

完成此任务需要职业熟练度为100。

与少林方丈对话,要求去打败大王山猪。打败大王山猪后再与少林方丈对话。熟练度在100以上的可进入少林十八罗汉阵。打败十八罗汉后移到四天王室,要求打败广目天王。完成任务可得到变身奖励,变为一转人物形象,武器附加准确率最高可升级到±18。

(2) 二转任务

完成此任务需要职业熟练度为200。

与少林方丈对话，要求去打败熊皇。打败熊皇后再与少林方丈对话。熟练度在200以上的可进入少林十八罗汉阵。打败十八罗汉后移到四天王室，要求打败增长天王。完成任务可得到变身奖励，变为二转人物形象，武器附加准确率最高可升级到±21。

(3) 三转任务

完成此任务需要职业熟练度为300。

与少林方丈对话,要求去打败绿衣酋长。打败绿衣酋长后再与少林方丈对话。熟练度在300以上的可进入少林十八罗汉阵。打败十八罗汉后移到四天王室,要求打败多闻天王。完成任务可得到变身奖励,变为三转人物形象,武器附加准确率最高可升级到±24。

(4) 四转任务

完成此任务需要职业熟练度为500。

与少林方丈对话，要求去打败骑马将军俑。打败骑马将军俑后再与少林方丈对话。熟练度在500以上的可进入少林十八罗汉阵。打败十八罗汉后移到四天王室，要求打败持国天王。完成任务可得到变身奖励，变为四转人物形象，武器附加准确率最高可升级到±27。

(5) 五转任务

完成此任务需要声望值在901以上。通过北邙山僵尸王任务的人物才可以进行脱胎换骨任务。之前如果没有做一转到四转任务的，还需进行杀死大王山猪等任务。

与少林方丈对话，要求获得制魔铃。与昆仑密洞的炎天魔帝战斗后获得制魔铃。与少林方丈对话，要求获得制魔珠。在限定时间内与护园八大护法战斗，获得8个制魔珠。与少林方丈再次对话，要求制作制魔念珠（制魔铃、制魔珠、制魔念珠都不可交换、保管、丢弃、出售）。在道具商处制作得到制魔念珠。与少林方丈再次对话，要求通过地下监狱的考验。通过地下监狱一层后到地下监狱二层，打败四大天王并获得四大色牌。前往地下监狱三层，战胜魔佛。完成任务可得到变身奖励。与少林方丈对话，可获得少林大丸丹（内功上升50），获得准奇缘级职业武器（攻1010，准+15，重202），取得武林名号，携带武器附加命中率最高可升级到±30，但敏捷、内力、武功、年龄没有任何变化，力量、外功、各职业熟练值的10%作为附加能力值，领悟以一打八武功，人物4种职业均为五转形象。王大侠处移动免费，归还碑有免费专用通道。自动领悟凌空虚道。



3. 其他任务

（1）三才气功任务

三才气功是通过与 NPC 的对话，玩家之间的交易，使用三才武器领悟到的内家气功。此内家气功不但可以用在自己身上，而且可以用在朋友身上，以加强防御力。

完成新手任务中的项链任务后与师范对话。与师范对完话后去找王大侠对话。与王大侠对话，得到天牌 3 个或地牌 3 个或人牌 3 个。拿着三才牌（天、地、人牌各 1 个）给道具商，他会给你适合当前职业的三才武器 1 把。使用三才武器练功，自然就会领悟到三才气功。

（2）将军墓任务

将军墓任务主要是为解决玩家正邪不能结婚或同帮的问题而设计的。在任务进行中，玩家可改变正邪派别。但变更正邪派别时，职业武功会消失，而且加入帮派的玩家也会自动从帮派退出。帮派之帮主或已婚玩家不能改变正邪属性。不小心变更了正邪派就无法恢复了。由于正邪派别影响游戏甚大，因此在改变正邪前千万要三思。该任务要求声望在 31 以上。完成后可改变人物正邪属性、获得救丸丹 2 颗的奖励。

洛阳城北的北邙山，传出 50 年前血洗中原武林的血雾邪尊重现江湖的消息，于是正派的武林高手都希望抓到他后得到最高名声；相反，邪派之战将为了保护他，也以十成草上飞急奔北邙山……

在将军墓的一角可发现奄奄一息的血雾邪尊。与血雾邪尊对话，得知为了治疗伤势他需要牛黄清心丸。他还说，如果你向官府告密，就可以转变为正派。如果你为邪派人物，向官厅捕校告密等于自废邪派武功，并自动脱离邪派帮会等组织，道具视窗中会看到 2 颗救丸丹（任务结束）。如果要帮他治伤，你就到客栈

里购买牛黄清心丸。返回将军墓拿给血雾邪尊就可得到2个救丸丹（任务结束）。

如果为正派人物，同样在将军墓内与血雾邪尊对话。如果继续当正派人物的话，就要向官厅捕校密告，但如果希望改正派归邪派的话就要拿牛黄清心丸去救他。

（3）白荨先生任务

该任务需要声望在61以上。完成任务可获得救丸丹2颗的奖励。

白荨先生好友光武者之子自2个月前与高手相约某地比武后，从此生死不明。因此，乐于助人的白荨先生主动替友人悬赏寻子。

在药铺中找到白荨先生，得知光武者之子最后出现于嵩山南部。在武极洞中找到光武者之子，但是只有在下雨的时候，才可以和他进行对话。得知他身受重伤，无法回家。回到白荨先生处得知，一般草药可以代替金创药的效能，因此带着草药返回。在治好光武者之子的伤势后，白荨先生会送你2颗救丸丹。这2颗救丸丹吃下去后内力大增、身体强壮，练残杀血影功就有希望了。

4. 草上飞任务

该任务要求声望在121以上。完成任务后可学会武功草上飞。

被称为天尊魔帝的天虚子，原是华山派的弟子，自幼精通华山各门派武功，但成年后从喇嘛那里学会了外教武功，因此被赶出华山派。消失了数十年的时间，有人在陕西华山洞窟内发现了疑似死于天尊魔帝毒功的尸体。就这样，天尊魔帝重出江湖的谣言开始传开了。

5. 奇缘任务

该任务要求声望在151以上。完成任务后可得到碑币10万、灵芝仙丹、奇缘武器或随机武器1把。

在元朝，据说原本只出没于秦始皇地下王陵的盗墓犯，已取得某些诸如干将莫邪之属的上古兵器，也由于这些武器威力过于惊人，在江湖上掀起一阵腥风血雨。江湖上的各方人马，也用尽各种方式想夺得此奇缘武器，成功的关键就在于能不能解开谜题，及时找到盗墓犯。

在秦始皇陵2楼可以遇到秦朝徐福，与徐福对话。有关盗墓犯的线索，可向官府打听。接下来就从这几个关键人物如捕校、真影身上去找线索。真影透露需从各地的盗墓犯身上找到石刀、石枪、石剑、石爪等4项物品。费了九牛二虎之力终于在各地找到盗墓犯，与其战斗，找齐石刀、石枪、石剑、石爪等物品。

单个服务器的奇缘武器最多只有3把，如果这3把已经出土，就无缘获得第四把奇缘武器。不过除了奇缘武器之外，如果走不同的任务支线，还是有可能得到碑币10万两以及药草、风流剑、软剑、梅花剑、太极剑、白玉剑、锐刀、戒刀、大刀、鬼首刀、片光刀、短铁蛇矛、青钢铁戟、赤血短枪、三枝长枪、铁蛇矛、火血手套、飞鹰爪、苍云爪、无影爪、追命爪等安慰奖。

奇缘武器有无光剑、烈火雷刀、金鹰闪电枪、太清神龙爪，攻击力都是1205，熟练度905，重量715，准确率+15。

6. 千年金龟任务

该任务要求将草上飞习得10成，并有1个以上千年神龟内丹。

下过大雨的武林中原突然开始流传着奇怪的传言。听说在这次豪雨中，一千年来在云上吃水珠过生活的黄金神龟被豪雨降到人间来。黄金神龟身长三丈，重达三千斤，经过千年形成的内丹

的重量，让一般人都没办法轻易的拿起此灵物。就算武林中人吃了这种内丹，也只不过对体力恢复有效罢了。但是听说千年神龟之内丹另有相当惊人的功效（关于千年神龟的传说，可以通过天尊魔帝所留下来的卷轴中找到一点蛛丝马迹）。



千年神龟乃天降有灵性的动物，一天一个服务器内最多出现24只，但是谁也无法预料出现在服务器的哪一张地图上。更重要的是所谓一山不容二“龟”，如果没人请他“归西”的话就不会再出现第二只，所以要是这只神龟出现在偏远地区就不容易找到了。

找到神龟后将他打死，可以得到龟蛋1颗，重达1000，没有相当的臂力是拿不起来的。拿起龟蛋后别急忙服用，吃得不好会吃死人的。要拿着它去找天尊帝魔对话，说话时别点选羊皮纸，要是点选到羊皮纸又已经学到草上飞的话，草上飞将变成“0”成。与天尊帝魔对话后可拿取1颗内力丸，并将有10%的机会领悟凌空虚道。但是，这当然是有条件的，条件就是本身必须具备草上飞“10”成的功力，否则拿着龟蛋去找天尊帝魔，他是不会理睬你的。如果拿2只就有20%的成功几率；3只就有30%……以此类推。当然拿到10只去找他，就会学到100%的

凌空虚道（十救丸丹10颗）。但是这需要有很好的运气与很强的臂力，因为10只龟蛋总重达1万，一般人是不可能拿动的。不是拿10只龟蛋去找天尊帝魔就最少会成功1次，每一次找他的几率都是按照那一次拿几只来换算的，并不会将之前的次数与几率一并算进去。已经领悟凌空虚道的玩家，只能拿龟蛋去换内力丸而已，并不会再增加任何东西。

Document generated by Anna's Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection
(https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "filename": "MTE4MzQxOTkuemlw",
  "filename_decoded": "11834199.zip",
  "filesize": 24034254,
  "md5": "1a5232e0510a81d25dfb578421f906a0",
  "header_md5": "6bd99fd18c2effc2f0125c6f3a50cb1c",
  "sha1": "c5e8e15b1b2255109525aa468fb0f70a573bc1f2",
  "sha256": "bd1c16b8bbb38e4318efe52ebe22102a38b699b7b03f70ca7b31d569874d4ad9",
  "crc32": 1484674993,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 25734312,
  "pdg_dir_name":
"\u2550\u00b0\u252c\u03c4\u2559\u256c\u2567\u2556\u2565\u2557\u2561\u03c0\u2550\u00bf\u255a\u00b2_11834199",
  "pdg_main_pages_found": 217,
  "pdg_main_pages_max": 217,
  "total_pages": 229,
  "total_pixels": 856690624,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}